

Por sólo 2'75€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 41 • 2'75 €
Portugal 2,75 €
Play manía
HOBBY PRESS
PS2
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
SPIDERMAN THE MOVIE
FIFA COPA DEL MUNDO 2002
MANAGER DE LIGA 2002
GIANTS CITIZEN KABUTO
PRO RALLY 2002
MR. MOSKEETO
MAD MAESTRO
V-RALLY 3
ISS 2
FREQUENCY
GUMBALL 3000
BRITNEY SPEARS
RED FACTION...
PSONE
FIFA COPA DEL MUNDO 2002
METAL SLUG X
STRIKER 1945 II...
¡¡Mira qué 3 reportajes!!
•Resident Evil Los zombies se van al cine
•Colin McRae 3 El mejor rally se jugará en PS2
•Comparativa Juegos de rol
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡Descuento seguro! Ahórrate 3 euros en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Guías y trucos
Maximo. Descubrimos todos sus secretos
REVIEW Y GUÍA DE JUEGO
Disfruta de toda la magia del mejor juego de rol para PS2
FINAL FANTASY X
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº6
Play manía
GTA III
Mapas • Paquetes ocultos • Misiones especiales
¡Búscala en el interior!
Guía Completa de GTA III
¡¡Te ayudamos a sobrevivir en las peligrosas calles de Liberty City!!
8 424094 800032 00041

Martes, Marzo 5, 2002

3G

EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT EUROSPORT

# ¡INCREIBLE PERO CIERTO!

## ENTRENADOR DA LA ALINEACIÓN DE ENTRE UNA PLANTILLA DE 17.000 JUGADORES

Con 17.000 jugadores de 722 clubes y 16 divisiones diferentes, los entrenadores coinciden que elegir el equipo de esta temporada es como conseguir la cuadratura del círculo.

"Lejos están aquellos días en los que elegir tu alineación significaba que te limitabas a dejar al portero manco y al delantero cojo en el banquillo", son palabras de un prestigioso técnico en declaraciones exclusivas. "No importa que la selección francesa esté casi al completo en el norte de Londres, con Manager de Liga 2002 todavía tienes otros 28 países donde elegir tus jugadores". Con unas posibilidades como éstas, esta temporada va a ser muy emocionante.

INFANTERIA PESADA EN EL CESPED: ¡Van a por todas!

## TYSON

### ¡COMBATE EN ESPAÑA MUY PRONTO!.

La oficina de prensa de Mike Tyson ha confirmado que el púgil más famoso de todos los tiempos se medirá en breve contra los mejores 15 pesos pesados del mundo en PlayStation 2 y Xbox.

¿Ser o no ser Tyson? Puedes apostar por Tyson o elegir ser uno de esos 15 campeones, en todo caso prepárate para un combate dramático, apasionante y brutal.

Sigue en página 81.

## "EL PRESIDENTE ES MI MEJOR AMIGO". DICE EL MÍSTER

En un arranque de unidad sin precedentes, el nuevo técnico del único equipo que aún no ha visto puerta esta temporada salió en defensa del Presidente de su club. "Debería de haberlo imaginado de mi último club, primero me dan un voto de confianza para luego largarme una semana después. Me tenían ganas, pero así es el fútbol, y sólo 24 horas después este valiente me ha fichado y estoy muy contento. No tengo suficientes palabras de agradecimiento hacia mi nuevo club"

Por su parte el Presidente declaró a nuestro periódico que "a pesar de los resultados, el Consejo de Administración está convencido de la calidad y profesionalidad de este entrenador. La pasada temporada fue mala pero no le dieron los medios para fichar y retener a jugadores clave, y usted ya sabe a quienes me refiero, no hace falta que especifique más. Pero ahora se ha unido a nosotros y ya verá cómo consigue resultados".

Desde su incorporación al nuevo club, el Míster ha estado obsesionado en conseguir un revulsivo, trayendo sangre nueva y dando nuevo impulso y motivación a su equipo. Para ello ha estado muy ocupado ojeando posibles fichajes de entre un mercado de traspasos de más de 17.000 jugadores de 16 ligas europeas. Desde luego si buscaba emoción y desafío no se ha equivocado.

En palabras de su nuevo jefe " el Míster ya está demostrando lo que es capaz y va a convertir a nuestro club en un líder sólido. Que tiemblen los favoritos, nada está perdido."

# Sumario 41

www.hobbypress.es/Playmania

## ■ ACTUALIDAD

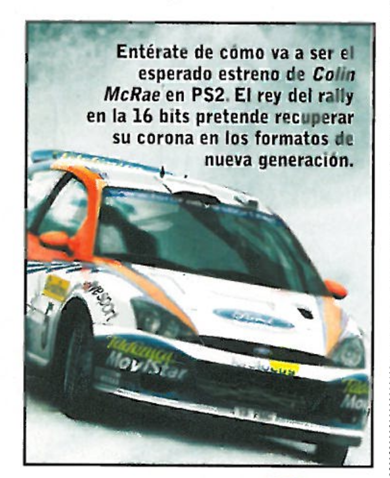




Las noticias más frescas del sector y un montón de curiosidades, para que te diviertas al tiempo que te informas de lo que le depara el futuro a tu consola.

## ■ REPORTAJES:





**Entérate de cómo va a ser el esperado estreno de *Colin McRae* en PS2. El rey del rally en la 16 bits pretende recuperar su corona en los formatos de nueva generación.**





Si quieres enterarte de todo lo que puedes esperar de la película basada en *Resident Evil*, pásate por las páginas de este reportaje y sabrás lo que es el miedo.

## ■ NOVEDADES:

■ PSOne ■ PS2 ■ Precio Especial ■ Platinum





El juego más impresionante de PS2, comentado con todo detalle en una review muy especial.





El estreno de la saga *Medal of Honor* en PS2 nos regala el mejor shoot'em up de la consola.



## ■ GUÍAS:



Si quieres descubrir todos los secretos del juego, incluido ese cofre que se te resiste, tienes que tener esta guía donde te indicaremos su localización con todo detalle.

## ■ COMPARATIVAS:





Por si necesitas orientación a la hora completar tu colección de juegos de rol para PS2.





Un repaso a las mejores novedades que se preparan para desembarcar en las tiendas el próximo mes.



## Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

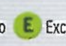


MM Muy malo

M Malo

R Regular

B Bueno

MB Muy bueno


E Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

## Staff


**Sonia Herranz** Directora.
**Abel Vaquero** Director de Arte.
**Alberto Lloret** Jefe de Sección.
**Daniel Acal, David Fraile** Redacción.
**Álvaro Menéndez** Jefe de Maquetación.
**Lidia Muñoz** Diseño y Autoedición.
**Ruth Caravaca, Fernando Bravo** Maquetación.
**Ana María Torremocha** Secretaria de Redacción.
**Colaboradores:** J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Oscar Lera, Rubén Guzmán.
**playmania@hobbypress.es**

**Edita:** HOBBY PRESS S.A.
**Director General:** Carlos Pérez.
**Directora de Publicaciones:** Mamen Perera.
**Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez.
**Subdirector General Económico-financiero:** José Aristondo.
**Directora de Marketing:** María Moro.
**Jefe de Distribución:** Virginia Cabezón.
**Director de Producción:** Julio Iglesias.
**Coordinación de Producción:** Ángel Benito.
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val.
**Fotografía:** Pablo Abollado.
**Departamento de Suscripciones:** Antonio Casado.

**PUBLICIDAD**
**Director de Ventas:** José E. Colino.
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
**Jefa de Publicidad:** Nuria Sancho.
**Coordinación de Publicidad:** Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN**
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES**
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
**DISTRIBUCIÓN**
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
**Argentina:** Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
**Chile:** Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
**México:** CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
**Portugal:** Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
**Venezuela:** Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** COBRHI
28864 Ajalvir, Madrid
**Depósito Legal:** M-2704-1999
**Edición:** 8/2002

**Printed in Spain**





**Publicación controlada por OJD**

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.





**Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer**



# Hablamos con los creadores de FINAL FANTASY X

**El pasado 10 de abril, cuatro de los máximos responsables de *FFX* realizaron una visita relámpago a nuestro país para presentar la última creación de Square. PlayManía acudió a la cita para mantener con ellos una distendida entrevista en la que se habló tanto del juego como de la consola y su futuro. Aquí tenéis los mejores extractos.**



Cualquier seguidor de la saga, como nuestro jefe de sección Alberto Lloret, estaría encantado de fotografiarse con Uematsu, el compositor.

## Square y PS2

Con respecto a la consola de Sony, los responsables de *FFX* reconocieron que lo mejor de trabajar con PS2 es *"la capacidad del DVD y su potencia gráfica"*. Eso sí, también tuvieron sus problemillas con la toma de contacto con la máquina y afirmaron que lo que más les había costado fue *"familiarizarse con PS2 y adaptar todos los requerimientos, tanto gráficos como de programación, de un juego de la envergadura de FFX"*. Pero todo este trabajo les ha servido para confirmar que *"PS2 va a ser el formato que más éxito va a tener durante los próximos años, y por eso es en el que vamos a centrar nuestros desarrollos"*. Es más, están dispuestos a forzar nuevamente la máquina para *"duplicar o triplicar la calidad gráfica en futuras entregas de la saga"*. Vamos, que si *Final Fantasy X* nos ha dejado con la boca abierta, no podemos ni imaginar lo que pueden llegar a conseguir con el *XII* o el *XIII*.

## Sobre la versión PAL

Claro que no todo fueron alabanzas y no pudimos por menos que criticar la pésima conversión PAL realizada, que nos va a obligar a jugar con las horrendas bandas negras. Ante nuestras quejas, se disculparon alegando que realizar una buena conversión habría supuesto un retraso y reconocieron que su política actual es *"que los juegos lleguen cuanto antes al público global. Para cumplir este compromiso, nos vemos obligados a realizar las conversiones sin un selector 50/60 Hz. Para conseguir una versión PAL con el mismo resultado que la japonesa, el juego habría tardado mucho más en salir. Nos costaría tanto tiempo, que cuando saliera a la venta podría haber perdido actualidad e interés entre los usuarios"*. En fin, esperemos que no se repita...

## Principales cambios en la saga

De todos modos, el resto del juego es una auténtica pasada y aporta un montón de novedades a la saga, aunque según ellos mismos reconocen la clave está en el salto gráfico: *"Con PS2 todos los apartados están más equilibrados, y los gráficos ya no son el eslabón más débil de la cadena formada por la historia, la banda sonora o el sistema de juego"*. La clave para este importante salto de calidad ha estado en el Emotion Engine de PS2. Según reconocen, sin él *"no hubiéramos podido llevar a cabo ciertos aspectos que aparecen por primera vez en la saga, como aplicar técnicas de captura de movimiento a los rostros y los cuerpos o mostrar un elevado nivel de detalle en, por ejemplo, las peinados y vestidos"*. Sin embargo, además de mejoras técnicas también encontraremos otros cambios en este décima entrega: *"También se aprecia una mayor influencia asiática en los temas que toca el argumento, y los personajes son menos oscuros, menos dramáticos"*.

## Un trabajo muy duro...

Eso sí, todo este despliegue tiene su precio en horas de trabajo, con unos horarios que ni en una plantación. Nobuo Uematsu, el compositor, suele trabajar de 10 de la mañana a 10 de la noche; pero reconoce que *"los más jóvenes normalmente entran a las 11 de la mañana y salen a las 4 de la madrugada... también depende del volumen de trabajo en cada momento, pero siempre son horarios muy duros"*. Sí, pero ha merecido la pena...



1.- Shinji Hashimoto: es el productor del juego, y el que mejor conoce el proceso de desarrollo.
2.- Yoshinori Kitase: es el director del juego. A su cargo ha tenido a más de 100 programadores.
3.- Kazushige Nojima: es el guionista. Sin él, la fabulosa historia de *FFX* no hubiera sido posible.
4.- Nobuo Uematsu: es el compositor. Sin su música, la saga *FF* no tendría la misma personalidad.

# TUROK DESENTIERRA EL HACHA DE GUERRA

**Os ofrecemos en primicia las primeras imágenes para PS2.**

Aunque durante sus seis años de vida ha estado ligada a Nintendo, la saga de *Turok* está a punto de caramelo para debutar en PS2. En esta prometedora aventura, que adoptará las maneras de un Shoot´em up en primera persona, nos convertiremos en hijo del jefe de una tribu india que, tras ver como matan a su padre y sufrir una herida mortal, despierta en una dimensión en la que los dinosaurios no se han extinguido... Para sobrevivir tendremos que "tirar" de hacha de guerra, metralleta, lanzallamas y un montón de armas más, así como de algunos dinosaurios que nos servirán de montura ¿Y para cuándo? Pues en principio, en septiembre.



En algunos momentos del juego nos acompañarán otros personajes controlados por la consola.



Una de las principales novedades del juego serán sus fases de disparo montados en un pteranodón.

## Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de abril)

*Lista facilitada por










| | |
|---|---|
| 1 | FINAL FANTASY VI |
| 2 | FINAL FANTASY IX |
| 3 | METAL GEAR SOLID |
| 4 | PRO EVOLUTION SOCCER |
| 5 | FINAL FANTASY VIII |
| 6 | FIFA 2002 |
| 7 | MONSTRUOS S.A. |
| 8 | HARRY POTTER |
| 9 | TEKKEN 3 |
| 10 | GRAN TURISMO 2 |

## Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de abril)

*Lista facilitada por











| | |
|---|---|
| 1 | GRAN TURISMO 3 A-SPEC |
| 2 | METAL GEAR SOLID 2 |
| 3 | GTA III |
| 4 | TEKKEN TAG |
| 5 | PRO EVOLUTION SOCCER |
| 6 | DYNASTY WARRIORS 3 |
| 7 | CRAZY TAXI |
| 8 | MOTO GP2 |
| 9 | STATE OF EMERGENCY |
| 10 | ICO |

## Los más alquilados PSX/PS2

(del 1 al 31 del 4)

*Lista facilitada por

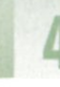

















| | |
|---|---|
| 1 | METAL GEAR SOLID 2 |
| 2 | MOTO GP2 |
| 3 | GTA III |
| 4 | MAX PAYNE |
| 5 | STATE OF EMERGENCY |
| 6 | HEADHUNTER |
| 7 | MAXIMO |
| 8 | SHADOWMAN 2COND COMING |
| 9 | BURNOUT |
| 10 | PRO EVOLUTION SOCCER |

## PS2 SE RENUEVA POR "DENTRO"

**...y eso se puede notar por "fuera".**

Según los últimos rumores, la central de Sony en Japón podría tener lista este mismo mes una nueva versión de la consola, que se diferenciaría de los modelos anteriores en el nuevo diseño de los componentes internos de PS2, algo que abarataría los costes y que, probablemente, a largo plazo podría suponer una bajada de precio. Si los rumores son ciertos, que parece ser que sí, el mayor cambio interno de la consola va a ser la fusión, en un único chip, del Emotion Engine y el Graphics Synthesizer, el alma y el corazón de la consola. En relación con estos cambios, Sony podría anunciar una bajada de precio para el mercado americano, el único que todavía no se ha beneficiado de una rebaja, en el E3 de este año. Veremos que pasa con Europa.



# SONY PREPARA SU PRIMER RPG ONLINE

## La conocida saga de PC, *Everquest,* salta a PS2.

Uno de los juegos de rol más conocidos en PC, *Everquest*, va a saltar al terreno Online de PS2 a finales del 2003, por el momento el mercado americano. En él, los jugadores tendrán la oportunidad de recorrer un gigantesco mundo persistente, es decir, en el que la "vida" sigue aunque no estemos conectados, con un personaje creado por el jugador atendiendo a distintos factores, como distintas profesiones y razas, prendas de ropa...
En nuestro viaje podremos participar en numerosas misiones, como asaltar un castillo en compañía de otros jugadores, que bien pueden ser de otra ciudad o país, y con los que podremos chatear por medio del teclado. Por último, como es habitual en este tipo de juegos, también habrá que pagar una tarifa mensual para jugar.
A la vista de todos estos elementos, *Everquest* parece la alternativa americana a *Final Fantasy XI*, aunque por ahora, los gráficos no le hacen sombra al juego de Square...



Sobre su lanzamiento en Europa, como en el caso de *Final Fantasy XI*, todavía no se sabe nada de nada.



Para acabar con ciertos enemigos, lo mejor es unirse a otros jugadores... ya se sabe, la unión hace la fuerza.

# PERO, ¿NO ERA IMPOSIBLE?

## *Wreckless* también se podrá jugar en PS2.

Tienen que estar contentos los amigos de Microsoft. Otro de sus juegos "estrella" va a ser convertido a PS2, pese a su "insistencia" en que es imposible trasladar toda su calidad gráfica, y ya van tres... Según sus creadores, este alocado arcade de velocidad, en el que podemos interactuar con todos los elementos de una ciudad, desde farolas a edificios, mientras realizamos todo tipo de misiones, llegará a PS2 antes de que acabe el año, conservando toda la calidad del juego original. Así que ya sabéis, que no os la den con queso...



*Wreckless* adoptará una mecánica de juego muy parecida a la de *Felony 11-79* de PlayStation...



... en el que debíamos cumplir retos tan divertidos y dispares como encontrar objetos o destruir coches.

# MGS2, UN RECORD DE VENTAS EN PS2

## Snake se ha infiltrado ya en 5 millones de hogares.

Ningún juego de PS2, incluido el insuperable *Gran Turismo 3 A-Spec*, había vendido hasta ahora la increíble cantidad de cinco millones de copias en todo el mundo, una cantidad que está reservada sólo a los mitos del videojuego, como el famoso fontanero Mario de Nintendo. Desde aquí, nuestras más sinceras felicitaciones a Konami.

# GANADORES DEL JUEGO KO KINGS 2002 (PS2)

**Estos son los ganadores de los 10 juegos de *Knockout Kings 2002* para PlayStation 2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de abril. Enhorabuena.**

| | |
|---|---|
| Javier Mor Cintas | Barcelona |
| Alejandro Cozar Rodríguez | Barcelona |
| Ángel Mª Fernández De Labastida Alonso | Burgos |
| Sergio Medina Salvador | Castellón de la Plana |
| Daniel Rey Fernández | Madrid |
| Mario Álvarez Moreno | Madrid |
| Sergio Sevilla Haro | Madrid |
| Fco. Javier Escobar García | Málaga |
| Néstor Pliego Caballero | Sevilla |
| Daniel Del Cacho McConnel | Zaragoza |

# LARA SE DESNUDA PARA UNICEF

## Se subasta la ropa de Lara Croft.

Core, con la mediación del portal de subastas Ebay y destinando el dinero a Unicef, subastó el mes pasado varias prendas del "uniforme" habitual de Lara Croft que Neil McAndrew, modelo de la saga en los años 1998 y 1999, utilizó en sus giras promocionales. El ganador ha pagado 4.400 libras, unos 7.052 euros.




MONZA
NRG MC³ Pure Jet. Extraordinariamente rápido.
Nuevo motor Pure Jet de inyección electrónica directa. Ahora con más prestaciones pero con menor consumo (hasta 50 Km. con 1 litro) y emisiones contaminantes (-80%). Escape invertido SnakeBite. NRG MC³ disponible también en la versión DD H2O con el nuevo motor HI-PER 2 Pro.
línea PIAGGIO
902 152 150
PIAGGIO
www.es.piaggio.com

# LOS DRAGONES ENTRAN EN GUERRA

## La Humanidad reclama su planeta en *Reign of Fire.*

*Reign of Fire*, una película de próximo estreno en USA, cuenta como la Humanidad, en un futuro no muy lejano, ha sido diezmada por unos gigantescos y nada amistosos dragones, relegando a los hombres a ocultarse para no ser exterminados. Pues bien, la historia también va a ser llevada a PS2, en un juego de acción con toques de estrategia y perspectiva en tercera persona donde, tomando el control de los "cazadragones", tendremos que hacer uso de nuestras armas y vehículos para acabar con los bichitos de marras. Una vez superado el juego, también podremos jugar con los dragonés, lo que será bastante interesante. El juego saldrá a finales de este año, así que estaremos atentos.



Jugando con los humanos, tendremos a nuestra disposición un amplio elenco de armas y vehículos.



El juego tendrá misiones con toques de estrategia, tales como proteger un puesto, rescatar inocentes...

# CAPCOM NO PARA EN PS2

## Dos nuevas secuelas aseguradas.

Como anticipo a lo que presentará en el E3, Capcom ha dejado "caer" que están trabajando en las secuelas de dos de sus mejores títulos para PS2: *Maximo* y *Devil May Cry*. El primero se verá en el E3 y contará con elementos nuevos que le dotarán de mayor complejidad. Por su parte, *DMC2* está en una fase de desarrollo cercana al 30%, y está siendo desarrollado por otro grupo, ya que sus creadores están trabajando en un proyecto bautizado como *Devil*. *DMC2* tendrá dos protagonistas, Dante y una nueva fémina y se ambientará en una ciudad infestada de demonios.



# CORRE A POR TU PANTALLA LCD

## El periférico oficial de Sony está en las tiendas desde el 24 de abril.

El 24 de abril Sony puso a la venta su pantalla LCD para PSOne. Como sabéis, con este periférico la consola adquiere casi el carácter de portátil, con lo que podremos disfrutar de nuestros juegos favoritos en casi cualquier parte. La pantalla es de una excelente calidad y está equipada con altavoces estéreo, con entrada para cascos. Su estilizado diseño se integra perfectamente con la consola y se cierra sobre ella cuando no está en uso. Además, gracias a la mini-entrada AV podremos contemplar las imágenes y vídeos que tengamos en una cámara digital. Todo un lujo que, por 199 euros, aumenta las posibilidades de diversión de tu consola.




Con la pantalla LCD oficial de Sony podrás disfrutar de tu PSOne estando en el coche o de vacaciones.

# SQUARE SALTA AL TERRENO DE JUEGO

## El fútbol visto desde otro punto de vista.

Square no quiere encasillarse en ningún género y buena prueba de ello, al menos en Japón, va a ser este *World Fantasista*, el primer juego de fútbol para PS2 que lanza Square y que cuenta, además de con la licencia de la Asociación de Fútbol Japonesa, con más de 35 equipos de diferentes países para competir. Como detalle curioso, la CG de introducción la ha hecho el mismo equipo que hace las de *Final Fantasy* ¡¡todo un lujo!! ¿Llegará aquí alguna vez?




La CG de presentación del juego ha sido realizada por el equipo de *Final Fantasy*, ¿a que se nota?

# RATCHET & CLANK

## Los creadores de *Spyro* vuelven a la palestra con otro juego para PS2.

Insomniac Games, los responsables de la serie *Spyro the Dragon*, están trabajando en *Ratchet & Clank*, un plataformas con toques aventureros y de acción que podría ponerse a la venta en las próximas Navidades. Ambientado en un mundo futurista, está protagonizado por una especie de zorrito y su mochila robot, que deberán ir de planeta en planeta desbaratando los planes del malvado Chairman Drek. Un desarrollo muy variado, 35 armas y gadgets y un apartado gráfico alucinante son las claves de un título que no deja de recordarnos a *Jak & Daxter*, pero que seguro que tendrá recursos suficientes para encandilar por sí mismo.



Uno de los puntos fuertes del juego promete ser el uso de muchos y muy variados gadgets y armas. Seguro que nos sorprenderá.

# SHINOBI

## Sega rescata uno de sus mejores clásicos para revivirlo en PS2.

Sega se acaba de desmarcar con una de esas noticias capaces de hacer llorar de alegría a los que llevamos en esto bastante tiempo: el clásico *Shinobi* está siendo puesto al día para PS2. Para aquéllos que no lo sepan, en este juego controlamos a un ninja, armado con katana, shurikens y algunos poderes mágicos, que se enfrenta en solitario a una banda de demonios. El desarrollo de esta entrega será 3D, y promete ser muy espectacular. ¡Ah! y si lo vuestro son los clásicos, Tecmo va a resucitar a *Rygar* y *Ninja Gaiden*, dos títulos míticos en Coin Op y NES, respectivamente.



Esta nueva entrega de la saga *Shinobi* será la primera en presentar un desarrollo de juego completamente tridimensional.

# OTRO ÉXITO MÁS PARA SONY

## Fue galardonada con el premio al "Impacto Social" de La Salle.

El pasado 10 de abril Sony Computer Entertaiment recibió el Premio La Salle Societat i Tecnologia al "Impacto Social" por el gran éxito obtenido por PS2. Estos galardones son otorgados por la entidad La Salle con el objeto de reconocer el esfuerzo en la innovación empresarial y tecnológica de las empresas, instituciones y personas en el ámbito de la Nueva Economía. Felicidades a los chicos de Sony por este reconocimiento.



J. Amstrong, máximo responsable de Sony España, recogió el premio.

# A CAZAR DINOS

## Capcom prepara otro *Gun Survivor*, ahora ambientado en *Dino Crisis*.

Capcom está dando los últimos retoques al tercer título de la serie *Gun Survivor*. Tras dos entregas dedicadas al universo *Resident Evil*, en está ocasión estará ambientado en *Dino Crisis*. Su nombre europeo será *Dino Stalker* y en él habrá que acabar con hordas de dinosaurios. Saldrá a finales de verano y esperemos que logre superar a sus antecesores.




Confiemos en que *Dino Stalker* logré estar muy por encima de las otras entregas de la saga *Gun Survivor*, tanto en gráficos como en jugabilidad.

# Breves & Fugaces

- Este mes, Square se sale por todos los lados. El lanzamiento de *FFX* en Europa llega precedido por el imparable éxito de *Kingdom Hearts*, su nuevo RPG, que está el número uno de ventas con más de 750.000 copias vendidas, seguido de *Tekken 4*. Y ¡oh! sorpresa, el segundo juego más vendido este mes es de PSOne, *One Piece Ground Battle 2*, un juego de lucha basado en una popular serie de anime.

- **Una de anuncios. Durante este mes se han confirmado un par de títulos conocidos por estos lares, como *Dark Cloud 2* y un nuevo juego de Spiderman, aparte del basado en la película. No menos atractivo resulta *Secret Weapons of Luftwafe*, un simulador de vuelo de la II Guerra Mundial, y *Project Venus*, un RPG Online que Namco acaba de presentar.**

- Siguiendo con sorpresas, este mes Shiny nos ha dado un buen susto. Para aquéllos que no lo sepan, los chicos de Shiny están trabajando en los juegos de "Matrix", y durante el mes de abril, han sido puestos a la venta. Los dueños de un armatoste X han pujado muy fuerte por ella, pero finalmente ha sido Infogrames quien se ha hecho con sus servicios, y por tanto, habrá *Matrix* para PS2.

- **Continuando con confirmaciones, ya parece seguro que la versión de *GT Concept* que llegará a nuestro país en julio, fusionará todos los coches y extras de la edición *GT Concept: Tokyo* que salió en Japón a principios de año con la edición *Ginebra* que está preparando en estos momentos Polyphony.**

- Otro que parece confirmado es *Silent Hill 2: Restless Dreams*, al menos en Japón. Este título no es otra cosa que una versión ampliada de *Silent Hill 2* con un modo de juego extra, que en principio iba a salir en exclusiva para Xbox y que ahora también va a salir para PS2 ¿Llegará a Europa? Quién sabe...

# DESCUBRE LOS SECRETOS DE FINAL FANTASY X




La revista PlayManía Guías y Trucos te ofrece en su número 17 un número especial dedicado a la aventura. En sus 148 páginas podrás encontrar la guía más completa dedicada al genial *Final Fantasy X*, incluidos mapas, enemigos, estrategias, todos los secretos, minijuegos, aventuras alternativas, las mejores armas, soluciones a los puzzles de los Templos... En fin, un exhaustivo repaso a todo, absolutamente todo lo que encontrarás a lo largo de la aventura. Además, también te ayudarán a salir airoso de cualquier problema que pudieras tener con *Grandia II*. Por supuesto, no faltará el Consultorio contestado por la simpática Gertru, la sección de Trucos más espectacular y las mini-guías coleccionables con trucos y estrategias que podrás guardar en la caja de tus juegos. No te despistes y corre el día 30 de mayo a tu quiosco a por el número 17 de PlayManía Guías y Trucos: no te arrepentirás.

# TODAS LAS NOVEDADES DE GAMECUBE

GameCube es la estrella de Nintendo Acción. Y no es para menos, con los titulazos que comentan: *Sonic Adventure 2* (¡Sonic ficha por Nintendo!), *Smash Bros. Melee*, *Burnout*, *Bloody Roar*, *Mundial FIFA 2002*... Justo lo que hace falta para estar al día. Y si queréis adelantaros, encontraréis reportajes sobre la llegada de *Resident Evil* en exclusiva a GameCube y los nuevos juegos de *Dragon Ball* para Game Boy. ¿Se puede pedir más? Sí, un póster doble gigante de *Sonic* y *Luigi´s Mansion*. En la Revista Pokémon, alucinantes pantallas de la nueva edición para Game Boy Advance.




# TUROK VUELVE A CAZAR DINOSAURIOS




**Reportaje exclusivo.** El indio más valiente del mundo consolero saltará en breve a PS2, Xbox y GC en un sensacional shoot'em up subjetivo del que te dan todos los detalles en un amplio reportaje.

**Todos los juegos.** Los avances de *Pikmin* y *V-Rally 3*, las reviews de *Spiderman*, *Medal of Honor*, *Soldier of Fortune*, *Deus Ex*, *Super Smash Bros.*, *Bloody Roar 3*, y un completo reportaje sobre *The Getaway* y *Primal*, los nuevos juegazos de Sony para PS2.

**Y la mejor guía de Final Fantasy X de regalo.** Un fantástico suplemento de 36 páginas con todos los secretos del mejor RPG de PS2 para que después de leeros la exhaustiva review en la revista podáis sacarle todo el partido a este gran juego de Square.




En este número se explican las soluciones a los problemas que aparecen con Windows XP. Y en el curso dedicado a este sistema operativo, las claves para saber todo sobre el proceso para instalar programas, juegos, dispositivos o drivers. En la sección de hardware se analizan los últimos modelos de teclados y ratones inalámbricos.

# ¿CUÁL ES EL MEJOR PC?

PC MANÍA

Tienen procesadores de última generación, potentes tarjetas gráficas y un diseño de vanguardia. Son los PCs que arrasan en el mercado. Y tú te preguntarás, ¿cuál de ellos es el mejor? Descúbrelo en el número de junio de PC Manía, donde también publican tres comparativas: PDAs, programas gratuitos de edición de vídeo y servicios de registro de dominios.

# UN NÚMERO DE CINE




Las adaptaciones de las películas más de moda llenan tu PC de toda la magia de Hollywood. El mejor ejemplo lo puedes encontrar en Micromanía: *Spider-Man* llega a tu ordenador y sus expertos lo analizan con todo detalle. Además, incluyen un reportaje sobre *Tron*, que llega en forma de juego 20 después de la película. Y que no falte "Star Wars". Mientras "Episodio II" arrasa en los cines, tu PC tiene *Jedi Knight II*, para el que Micromanía ha preparado una guía exhaustiva.
Y, además, todas las secciones habituales, las mejores noticias, las previews más esperadas y dos CD ROM repletos de demos, para que juegues antes que nadie con los estrenos más atractivos.







## El rey de los simuladores de rally prepara su llegada a PS2

# Colin McRae Rally 3

**Codemasters lleva ya dos años trabajando en la versión para PS2 del que para muchos ha sido el mejor juego de rally de la historia. El sello británico quiso invitarnos a sus estudios de Londres y allí nos desubrieron todas las cualidades que ofrecerá este auténtico juegazo.**

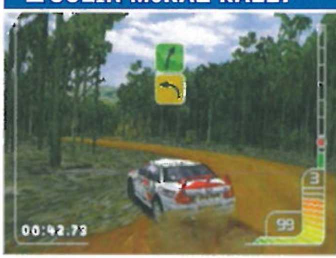
## UNA SERIE QUE ROMPIÓ MOLDES EN PSONE

# → Los comienzos

**La serie *Colin McRae* ha sido sin duda la más aplaudida por los aficionados al rally de todas las que han pasado por PSOne. Y es que ninguna otra consiguió alcanzar sus altas cotas de realismo ni transmitir las mismas sensaciones...**

### ■ COLIN McRAE RALLY







Salió en octubre de 1998 y fue el primer juego de rally en PSOne que recreó la competición con fidelidad, al presentar carreras en las que los pilotos compiten contra el crono y no contra otros coches. Por gráficos y jugabilidad fue un imprescindible durante mucho tiempo.

### ■ COLIN McRAE RALLY 2.0





En junio de 2000 vimos aparecer la esperada secuela. Aunque inspirado en su predecesor, *Colin McRae Rally 2.0* consiguió un control mucho más ajustado que, junto a su bien medida curva de dificultad y a su gusto por el realismo, nos hizo vivir sensaciones muy fuertes.



El Ford Focus será el principal protagonista del juego, aunque habrá más vehículos en los modos secundarios. Por supuesto, sobre la carrocería del Focus aparecerán todos los patrocinadores reales.



Entre los grandes juegos de velocidad que nos ha regalado PSOne, sin duda alguna la serie *Colin McRae Rally* ocupa un lugar de honor en el ranking. Y es que ningún otro juego de rallies ha conseguido alcanzar sus cotas de jugabilidad y realismo, lo cual ha convertido a esta saga en la preferida por la mayoría de los usuarios, como así lo demuestran los más de cuatro millones de copias vendidas en todo el mundo.

Conscientes de la espectación que existe en torno a su simulador, en Codemasters llevan ya 2 años trabajando en el salto de *Colin McRae* a PS2. Y como sabemos que el tema os interesa, nos hemos desplazado a los estudios de la compañía en Londres para contemplar "in situ" el desarrollo del juego. ¿Queréis conocer los detalles?

### OBJETIVO: SENTIRSE COLIN MCRAE.

Lo primero que nos quedó claro tras la charla con el equipo de desarrollo es que su labor se está centrando en dos aspectos: mantener todo lo bueno de la serie y "redefinir" el concepto de juego, buscando ir más allá en el género. Así, se ha procurado mantener la exquisita jugabilidad y el realismo que hicieron famosa a la serie, mezclándolos con lo que, en palabras del director del proyecto Guy Wilday, sería "una experiencia de rally más inmersiva". ¿Que qué quiere

**El realismo seguirá siendo la principal seña de identidad de este impresionante simulador de rally**

decir esto? Pues que el objetivo será que el jugador se ponga en la piel de Colin McRae. De hecho, el modo principal del juego tendrá como protagonistas absolutos al piloto escocés y a su Ford Focus WRC. La idea es que formemos parte de un equipo profesional de rally, algo en lo que ningún juego había profundizado antes. Para lograrlo, Codemasters ha trabajado codo con codo con los profesionales del equipo Ford y ha contado con el asesoramiento del propio McRae, aunque no hay que olvidar que en los otros modos de juego sí podremos conducir otros coches del campeonato, amén de modelos clásicos y alguna que otra "sorpresita".

### MÁXIMO REALISMO EN TODOS LOS FRENTES.

Para dotar al juego del mayor realismo posible se ha reproducido el Focus al milímetro. Para que os hagáis una idea, contará con 13.000 polígonos, frente a los 800 del juego anterior. Pero no todo el trabajo se ha quedado en la carrocería. Desde el salpicadero a las "tripas", todas las piezas son idénticas al modelo real, »



Las diferentes etapas se desarrollarán en 8 países del mundo, en los cuales encontrararemos desde apacibles trazados boscosos...

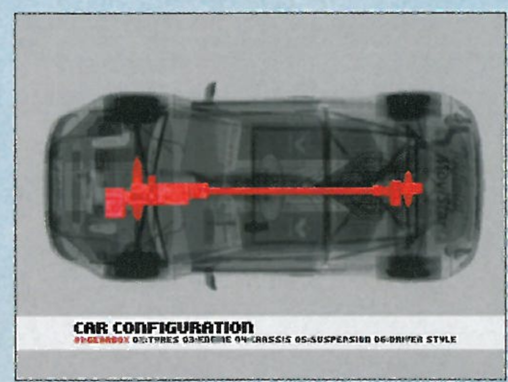


...hasta complicados tramos nórdicos en los cuales el suelo será muy resbaladizo y las bolsas de nieve nos lo pondrán muy difícil.



La sensación de velocidad estará perfectamente recreada, y se incrementará notablemente cuando utilicemos las vistas interiores.


Los entornos del anterior *Colin McRae* eran un poco limitados. Pero esperad a ver los de esta entrega para PS2... ¡alucinantes!



Como es obvio, podremos hacer cambios en la configuración de nuestro coche. La puesta en escena, eso sí, será más espectacular.


El control será muy ajustado: aunque tendrá su punto de exigencia, estará dentro de los límites de lo asequible para la mayoría.

» algo muy importante ya que se está trabajando en un realista sistema de detección de colisiones que permitirá que nuestro coche, además de abollarse y perforarse, vaya perdiendo partes al recibir golpes, dejando al descubierto piezas del interior. Por si fuera poco, McRae y su copiloto contarán con unas completas animaciones, que irán desde agarrarse ante una colisión inminente hasta ladearse en las curvas.

Este auténtico goce visual se completa con unos circuitos dotados de gran profundidad y nivel de detalle, y sin atisbo de "popping". Además, las pistas tendrán un alto componente de interactividad, gracias a un sistema de relaciones físicas que permitirá que los objetos situados a los lados de la carretera "reaccionen" a nuestro paso.

De esta forma, podremos ver como la vegetación se mueve cuando pasamos a toda velocidad, o bien como nos "sumergirnos" parcialmente en un montón de nieve situado en el arcén, además de "hacer volar" vallas, balas de heno, conos... Vamos, que visualmente no podremos ponerle ninguna pega.

## UN CONTROL QUE PROMETE FUERTES SENSACIONES.

Cada superficie (nieve, barro, gravilla, arena...) tendrá sus peculiaridades, a lo que hay que sumar la diferente respuesta del vehículo según sus componentes. En este sentido hay que destacar la labor de asesoramiento del equipo Ford Racing, que dio información muy valiosa al equipo de desarrollo acerca de la física real del coche en las diferentes superficies, y sobre los cambios en el comportamiento del Focus en función de los componentes elegidos, los efectos en la conducción de los golpes, etc. El resultado será un control ajustado con su punto de exigencia.

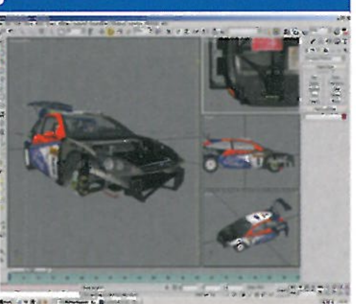
Como veis, *Colin McRae 3* es un título que merece la pena seguir de cerca. Y es que el trabajo de Codemasters ha de ser muy fino para que el juego esté a la altura de la serie, y además supere a la dura competencia que le espera. En noviembre veremos si se sube al podio.

### COLIN MCRAE 3 BUSCA LA IMPLICACIÓN PERSONAL CON UN APARTADO TÉCNICO DE LUJO

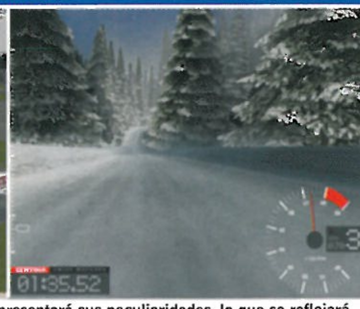
## → ¿Qué va a aportar al género del Rally?

**La premisa de la que parte *Colin McRae 3* es, como siempre, buscar el máximo realismo. Un realismo que se reflejará tanto en el diseño de los coches como en la respuesta de los mismos. El protagonismo de Colin y del equipo Ford en el modo principal hará que nos identifiquemos más con el piloto, incrementando así la experiencia de juego.**

### ■ EL DISEÑO DE LOS COCHES



Los chicos de Codemasters nos enseñaron orgullosos su trabajo: el Focus estará recreado pieza a pieza (interior y exterior), además de tener partes totalmente móviles, como la suspensión.

### ■ EL DISEÑO DE LOS CIRCUITOS

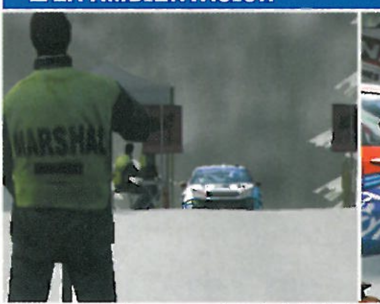
Los circuitos estarán muy trabajados y cada uno presentará sus peculiaridades, lo que se reflejará en el control. Además, tendrán con un montón de elementos que reaccionarán a nuestro paso.

### ■ LOS EFECTOS DE CLIMATOLOGÍA




Esperad a ver la suavidad del polvo o de la nieve a nuestro paso. Por no hablar de las gotas de la lluvia impactando sobre la luna delantera y el efecto de nuestro limpiaparabrisas al quitarlas.

### ■ LA AMBIENTACIÓN




Hará que nos sintamos como el propio Colin McRae. Además, fuera del coche contaremos con la ayuda del auténtico equipo de apoyo de Ford Racing, que hará que nos sumerjamos todavía más.

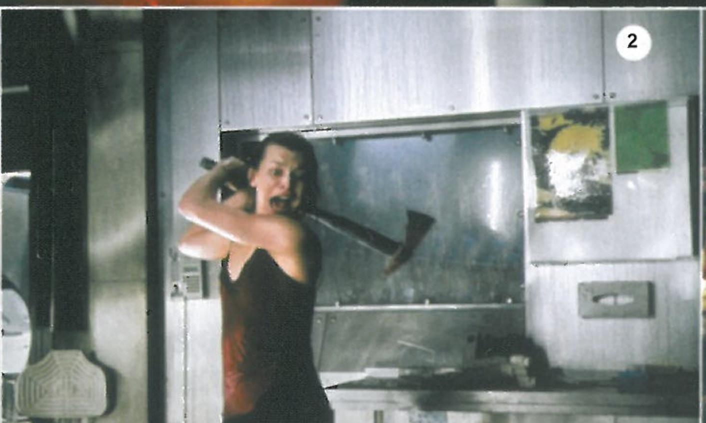
## ¡¡Ya hemos visto la película!!

# Resident Evil

**Si el año pasado pudimos disfrutar de Angelina Jolie y *Tomb Raider*, en esta ocasión le toca el turno Milla Jovovich y *Resident Evil*. Y aunque no se trate de una superproducción hollywoodiense como la anterior, ésta os puede impresionar aún más. Con la retina aún llena de zombis, os damos nuestra primera impresión.**

Mucho ha llovido desde 1997, fecha en la que Capcom decidió llevar a la gran pantalla su saga de juegos más famosa, *Resident Evil*. Por fin, el pasado 15 de marzo la película se estrenó en USA con bastante éxito (de momento ya ha recaudado más de 40 millones de dólares, lo que ya ha sobrepasado el presupuesto utilizado de 33 millones) y claro, como todas las adaptaciones a la


1

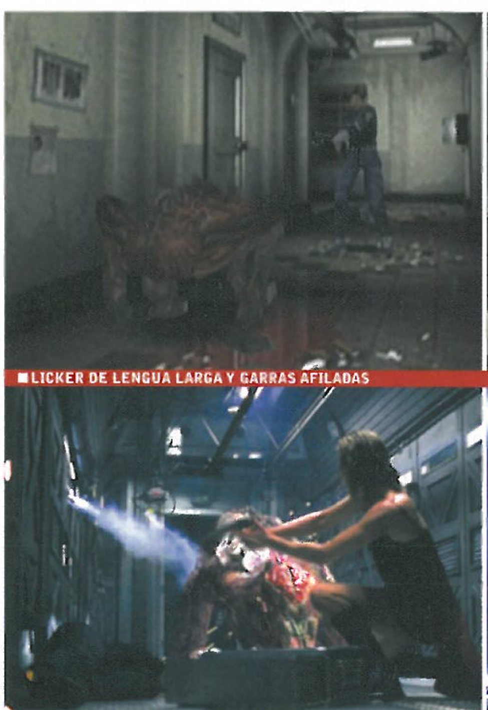

2



## LOS ENGENDROS DE UMBRELLA COBRAN MÁS VIDA QUE NUNCA

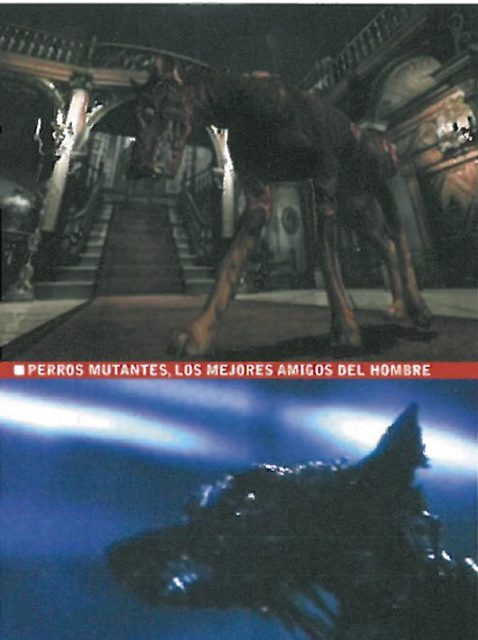
# → QUÉ BICHOS VAMOS A VER EN LA PELÍCULA

**Está claro que, en cuestión de variedad de bichos, mutantes y engendros, la saga *RE* ha sido más que prolífica. Sin embargo, y como es lógico, el presupuesto es el que manda a la hora de hacer una película, viendose obligados a reducir el número de monstruos a incluir en la película, aunque los que salen, dan mucho, mucho miedo.**



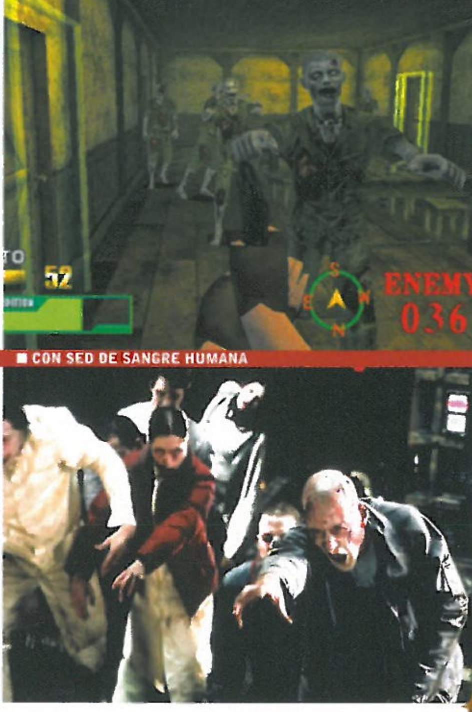
■ LICKER DE LENGUA LARGA Y GARRAS AFILADAS

1. Pues sí, este experimento genético con malas pulgas y que tanto nos ha hecho sufrir en los juegos aparece en la película.



■ PERROS MUTANTES, LOS MEJORES AMIGOS DEL HOMBRE

2. Los simpáticos perros, prácticamente presentes en toda la saga, no podían faltar a su cita cinematográfica.




■ CON SED DE SANGRE HUMANA

3. Y por supuesto, los zombis son el principal enemigo que veremos, y a montones.

pantalla grande de un videojuego, tiene sus aciertos y sus fallos, pero vayamos por partes.

### ¿QUÉ HACE UNA CHICA COMO TÚ EN UN SITIO COMO ÉSTE?

Tomando elementos de los juegos, pero sin valerse de ninguno de los personajes conocidos de la saga, la trama gira entorno a un virus mortal que es liberado en el interior de un amplio complejo subterráneo de investigación llamado Hive. Este complejo pertenece a la Corporación Umbrella, la cual, aparentando ser una simple compañía dedicada a la investigación de fármacos, esconde en el fondo el desarrollo de armas biológicas para el Gobierno. La Reina Roja, el superordenador que controla y dirige Hive, cierra todas las salidas al detectar la fuga del virus y acaba con todo el personal del complejo...

**Más de 500 zombis, perros mutantes y terroríficos lickers nos esperan en la película de Resident Evil.**

El grupo S.T.A.R.S., compuesto por 8 comandos de élite especializados en todo tipo de arriesgadas misiones de infiltración, es enviado por el Gobierno al lugar para averiguar qué ha pasado exactamente y evitar que el virus se extienda por todo el mundo, para lo cual sólo cuentan con tres horas, lo que aumenta la tensión.

En su camino hacia el complejo Hive, el comando se topará en las instalaciones de Umbrella con tres personas: Alice (Milla Jovovich), Spencer (James Purefoy) y Matt (Eric Mabius). Todos juntos se dirigirán hacia el complejo subterráneo para poner fin a esa situación. Lo que no saben es que el T-Virus ha mutado a todo el personal de Hive (unos 500 en total, animales incluidos) en zombis descerebrados cuya única ansia es la de carne humana.

Y claro, aparte de esto, la Reina Roja no va a dejarse desconectar así como así, por lo que también les aguardan diversas trampas y alguna que otra sorpresa en forma de mutación genética con la lengua muy larga y garras y colmillos a juego...

### ACCIÓN VERSUS TERROR.

Y ya tenemos película: tiros, explosiones, zombis, mutantes, monstruos, buenos, malos, víctimas, efectos especiales y una trama que, si bien es sencilla y flojea a veces, no evita que "Resident Evil" salga bien parada en »



1. Los protagonistas pronto descubrirán qué les ha pasado a los científicos del laboratorio...

2. Alice hará uso de todas las armas a su alcance para sobrevivir al horror.

3. Muchos zombis y pocas balas, por lo que la situación cada vez irá a peor.

4. El comando S.T.A.R.S., comandado por "Uno", se infiltrará en el complejo Hive.

5. La Reina Roja, el ordenador que controla Hive, está representado por un holograma de una niña un tanto asquerosa.





1. Al desconectar a la Reina Roja, los zombis quedarán libres para campar a sus anchas por Hive.

2. Alice tendrá que enfrentarse a todos los bichos del complejo.

3. Esos arañazos que tiene Matt tienen pinta de infectarse...





» su conjunto. La acción sustituye en la película el terror de los juegos, haciéndola más dinámica, menos gore y visualmente más "high-tech", algo que no gustará a todos, pero que en el film funciona bastante bien. Por problemas de presupuesto, los efectos por ordenador son mínimos y, aunque correctos y efectistas, no sorprenden en ningún momento. De hecho, se ha recurrido al maquillaje facial para la gran mayoría de los zombis y a la expresividad de los actores para conseguir la atmósfera adecuada.

## NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS.

Cuando aún está caliente en USA y quedando pendiente su estreno en media Europa, (en España se espera para Junio) ya está confirmada una secuela, cuyo título provisional es "Resident Evil: Némesis". ¿Hace falta decir quién será el malo? Esta secuela, además, mezclará personajes de la primera película con algunos de la saga consolera, por lo que habrá que esperar a ver si Steve, Claire, Jill o el mismísimo Wesker se dejan ver en la gran pantalla. El rodaje de la secuela, que formará parte de una nueva franquicia cinematográfica, comenzará en 2003. Que nos vayan guardando unas cuantas butacas.

## EL HORROR QUE AÚN NOS QUEDA POR LLEGAR.

El fenómeno "Resident Evil" vive una de sus mejores etapas. Aunque la saga en principio había pasado a ser exclusiva de GameCube, ya está confirmado un nuevo Resident Evil para PS2, llamado *Resident Evil: Online*. Por si fuera poco, Timun Mas ha comenzado a publicar en nuestro país las adaptaciones literarias de los juegos aparecidos en PSOne y PS2, creadas por el escritor S. D. Perry y que incluyen además subtramas y argumentos originales, basados en el mundo de *Resident Evil*. Vamos, que el estreno de la película no va a ser lo único que ponga de moda la "resident-manía".




**JUEGOS, PELÍCULAS... ¡¡Y TAMBIÉN LIBROS!!** Estas son las portadas de los dos primeros libros que recrean los sucesos de los tres *RE* de PSOne y el de PS2 (obviando los *Gun Survivor*), así como tramas nuevas y que se han puesto a la venta en nuestro país por poco más de 6 euros cada uno, toda una ganga.

## LA PELÍCULA OFRECE PEQUEÑOS GUIÑOS A TODOS LOS SEGUIDORES DE LA SAGA

# → La ambientación como clave esencial

**Si en algo no puede fallar una película, es en la ambientación. Si el entorno, los personajes y la forma de contarlo no son las adecuadas, da lo mismo que estemos ante una historia buenísima: nadie se la creerá. Eso no pasa en "Resident Evil", se han cuidado tanto los detalles, que incluso hay planos y escenas "calcadas" a los de los juegos.**



■ ZOMBIS AL ATAQUE



Si bien los zombis no dan tanto asco como en los juegos, sin duda consiguen meterte el miedo en el cuerpo desde tan cerca.



■ PASILLOS OSCUROS



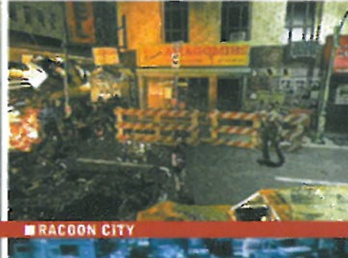
Como en todos los juegos, en la peli tampoco faltarán los pasillos oscuros y plagados de recovecos desde acechan terroríficos peligros.



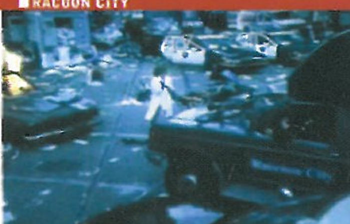
■ EL TREN DE UMBRELLA



3. Transcurriendo toda la película en las instalaciones de Umbrella, no podía faltar el tren que pudimos ver en *Resident Evil 2.*



■ RACOON CITY



4. En la película también podremos ver Racoon City tal y como ha aparecido en los juegos: arrasada, incendiada y... llena de zombis.

EL DÍA D. 6 DE JUNIO DE 1944

AMETRALLADORAS.

MORTEROS. MIRAS. MINAS Y GRANADAS.

JUSTO LO QUE ESPERARÍAS PARA

LA BIENVENIDA DE UN HÉROE.

Tu primera misión es seguir vivo.

Pero no es fácil hacerlo en las playas de Normandía y bajo intenso fuego enemigo.

Y lo peor empieza cuando entras en la Europa Nazi.

No te puedes permitir dar un mal paso.

Se trata de supervivencia. Y eso es una orden, soldado.

EA GAMES

www.moh.ea.com

PlayStation 2




Tú no juegas, te alistas.

# Final Fantasy X

## ¡¡¡Así lleguen otros diez más!!!

**Se acabó la espera. La décima entrega de la mejor saga de juegos de rol de todos los tiempos ya está aquí y supera con creces todo lo que hayas podido imaginar.**




*Final Fantasy X* nos ha llegado "finalmente" con las voces en inglés y los textos en castellano, y por regla general, la traducción es bastante correcta durante todo el juego, en la que además podemos encontrar términos muy coloquiales.

Como es habitual en la saga, además de los minijuegos, no faltarán las pruebas de habilidad y otras sorpresas...



La cámara siempre está prefijada, algo lógico viendo el nivel de detalle de los escenarios.



El juego entero destila un "look" menos futurista y está más cercano a los gustos asiáticos, tal y como nos confirmaron sus propios creadores. Eso se nota sobre todo en determinados paisajes y en las ropas y comportamientos de algunos personajes.

Tras el lanzamiento de una de las mejores aventuras de acción de todos los tiempos, *Metal Gear Solid 2*, son ahora los juegos de rol los que se desmarcan con otro de esos títulos ante los que hay que quitarse el sombrero. Sí, *Final Fantasy X* ya está aquí, y supone una revolución en los RPG, tanto en aspectos jugables como en los técnicos. Pero no nos precipitemos...

**IGUAL QUE SUS ANTECESORES,** *FFX* no forma parte de una historia que comenzó con el primer *FF*, sino que es una aventura independiente, con un principio y un final. De hecho, con sus predecesores sólo tiene en común algunos aspectos muy puntuales, como la base del sistema de combate por turnos, ciertos personajes y criaturas, una impecable banda sonora y, por supuesto, toda la magia que Square sabe imprimir a sus creaciones. El resto, desde la historia a los mini-juegos, pasando por el sistema para evolucionar a los personajes, han sido creados específicamente




En total disponemos de 7 personajes, y cada uno de ellos tiene muy bien definidas sus habilidades y el tipo de enemigo para el que está mejor preparado.



Como siempre, tampoco faltan las posadas para descansar, los puntos para salvar (como la esfera de la derecha) ni los paneles donde aprender más sobre el juego.

## ¡¡Decidle adiós al Tiempo Activo!!

Si hay un aspecto que más ha cambiado en *FFX* respecto a sus antecesores, ése es sin duda, el sistema de combates por turnos. En este caso, los cambios se han visto impulsados por el director de esta parte del juego, que en su día se encargó del sistema de combate de la saga *Front Mission*. Así las cosas, el sistema de Tiempo Activo ha sido sustituido por turnos puros y duros, que se suceden a una velocidad de vértigo y que presentan las siguientes novedades:



**Cambios en tiempo real:** sin ningún tipo de límite, podemos cambiar de personajes durante el combate.




**Eones:** son las invocaciones de otros *FF*, pero ahora se comportan como un personaje más.




**Ataques Turbo:** son como los ataques Límite de *FFVIII*, pero ahora todos exigen buenas dosis de habilidad.



**Interactividad** con algunos objetos del escenario, e incluso es posible tirar a enemigos por precipicios.

para esta entrega, que es la décima en una saga ya mítica.

Así las cosas, el "prota" de *FFX* es Tidus, un deportista de élite que vive del Blitzbol, una mezcla acuática de varios deportes de pelota, hasta que un buen día es teletransportado a un lugar desconocido, mil años más tarde. El culpable es Sinh, una horrible personificación de los pecados del hombre que, con las catástrofes naturales que provoca y los ataques de sus monstruosos secuaces, está acabando con la vida del planeta. La única esperanza son los Invocadores, unos religiosos capaces de acabar con Sinh gracias a la ayuda de los Eones, los espíritus de antiguos invocadores. Para hacerse con sus favores, los Invocadores deben recorrer los templos de Spira, el mundo en el que transcurre el juego, y ganarse su confianza por medio de la oración.

En este nuevo y extraño hábitat, Tidus pronto conocerá a Yuna, una aprendiz de Invocadora, y a sus guardianes, con los que se embarcará en un largo y complicado viaje por Spira, en el que tendrán cabida mil y una aventuras repletas de todo tipo de emociones, como la tristeza, la amistad e incluso quién sabe, el amor...

**Final Fantasy X es al Rol lo que Metal Gear Solid 2 a la Acción, es decir, una obra maestra que explota el potencial de PS2.**

**ESTE COMPLEJO ARGUMENTO** se plasma en varias zonas o áreas de juego, que por primera vez en la saga, son completamente 3D durante toda la aventura. Por un lado están las zonas de exploración, como las aldeas y caminos, por otro los combates y, finalmente, las zonas por las que nos desplazamos de una aldea a otra, que en esta ocasión no son los clásicos mapamundi.

Como imaginaréis, en las zonas de exploración es donde se desarrolla buena parte del argumento por medio de conversaciones y secuencias de vídeo y donde además podemos encontrar cofres con objetos, comprar armas, participar en divertidos minijuegos... En estas zonas también es habitual sufrir encontronazos con enemigos, tanto de manera aleatoria como forzosa, como es el caso de los jefes finales. En ambos casos, nos enfrentamos a ellos en unos combates por turnos puros y duros, que han dejado atrás el sistema de Tiempo Activo que ha estado vigente desde *FFIV*.

Gracias a este cambio, respaldado por la increíble cantidad de novedades que presentan los combates, todos estos enfrentamientos resultan ahora mucho más rápidos y dinámicos, y hacen gala de un tono un poco más estratégico, »

## Minijuegos, extras y mil sorpresas más

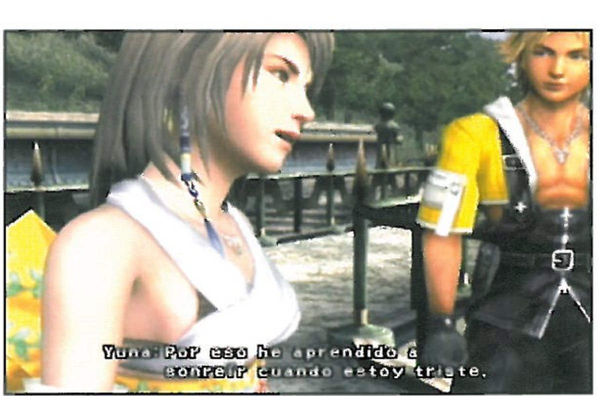
Durante las más de 70 horas de juego que puede encerrar *FFX*, asistiremos a un amplio compendio de minijuegos y sorpresas, que van desde partidos de blitzbol a buscar tesoros con chocobos o ¡¡¡incluso esquivar rayos!!!



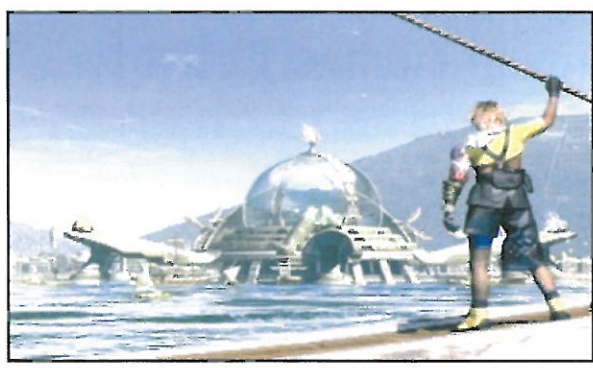

El blitzbol se desarrolla por turnos, como las peleas.



Con los chocobos disfrutaremos de varios minijuegos.




La expresividad es una de las notas comunes cuando vemos una conversación con primeros planos de los personajes... ¡¡¡si es que parecen humanos, leñe!!!



Las CGs son la guinda a un apartado gráfico sin fisuras, y suelen estar reservadas a escenas espectaculares, como la entrada a una ciudad.

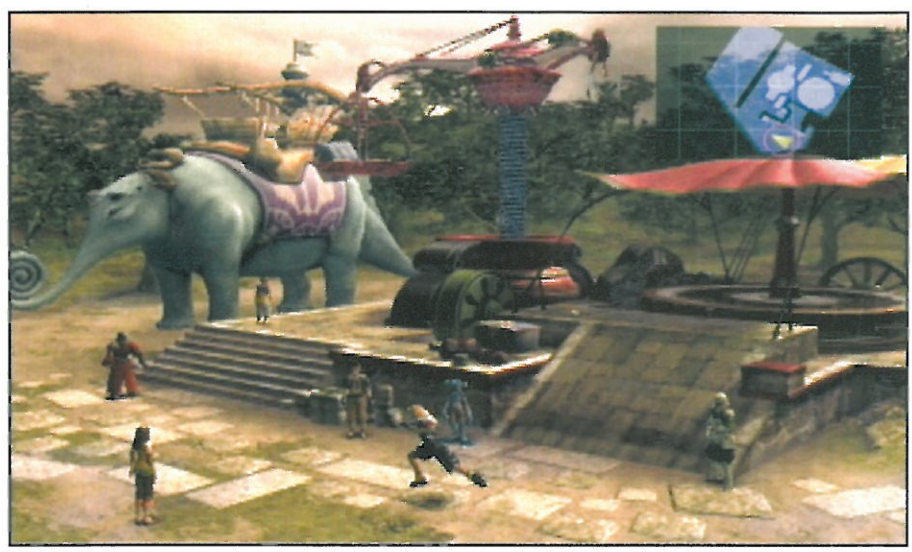



**La edición PAL de FFX nos llegará con un DVD adicional repleto de vídeos y demos de futuros lanzamientos de Square.**

» en el que cada personaje tiene muy bien definidas todas sus habilidades y funciones.

Por último, el clásico mapamundi, en el utilizábamos una nave, un chocobo o una miniatura de los personajes para desplazarnos entre aldeas y ciudades, ha sido sustituido por los llamados Recintos de las pruebas, que se encuentran en los Templos y que, en esencia, son puzzles que tienen mucho que ver con la colocación de unas esferas, y en los que además podemos empujar o arrastrar objetos.

Como os podéis imaginar, estos cambios e innovaciones son sólo la punta del iceberg y se extienden por todas y cada una de las facetas del juego, desde la posibilidad de mejorar nuestras armas con objetos, a enseñar nuevas habilidades a los Eones o a la propia forma de ejecutar los ataques Turbo, antes conocidos como Límites; sin olvidarnos de la evolución de los personajes, que deja atrás los Puntos de Experiencia para presentarnos el Tablero de Desarrollo, un sistema más que ingenioso. Lo dicho, las novedades no parecen tener fin y eso es lo que los seguidores de la serie queremos con cada nueva entrega.



A las criaturas clásicas del universo *FF*, como los chocobos o ciertas enemigos del bestiario, se suman unos cuantos seres nuevos, que otorgan al juego ese tono épico-fantástico que tanto gusta a los seguidores de la saga.

## Renovarse o... cambiarlo todo

A cada paso que damos en el juego, un cuadro de texto nos va indicando todos los cambios y novedades que hay, desde los fondos 3D pasando por la Tabla de Desarrollo o el mecanismo de los Recintos de la Prueba, que al fin y al cabo son puzzles. Todo esto, y mucho más, está perfectamente explicado en numerosos tutoriales.



Los escenarios alcanzan un nivel increíble.

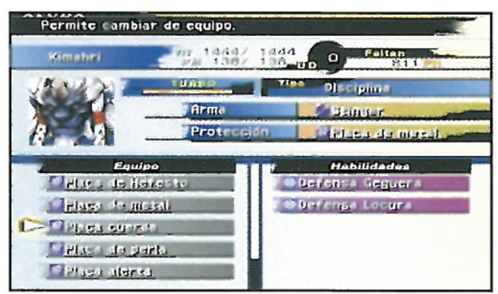


En este menú aprendemos todas la habilidades.

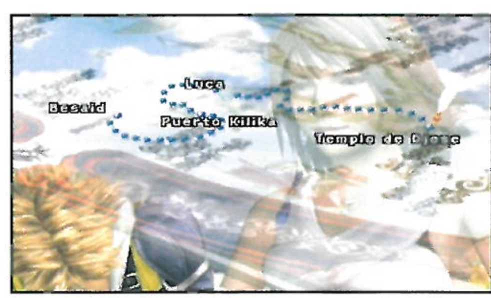


En los puzzles, podemos coger y empujar objetos.

**EN LAS CUESTIONES TÉCNICAS,** *FFX* supone una ruptura con todo lo visto anteriormente en la saga, principalmente porque un nuevo hardware abre nuevas posibilidades, y eso se tiene que notar. Por eso no es de extrañar que Square haya dedicado más de dos años al desarrollo del juego y a la investigación del hardware de la consola, algo que se deja ver en el resultado final, que sólo se podemos tachar de impecable. Sin ningún miedo a equivocarnos, podemos decir que hasta ahora sólo Square ha utilizado plenamente el Emotion Engine de PS2, muy por encima de lo visto incluso en *Metal Gear Solid 2*. Y eso se nota sobre todo en el diseño de los protagonistas y sus animaciones, tanto corporales



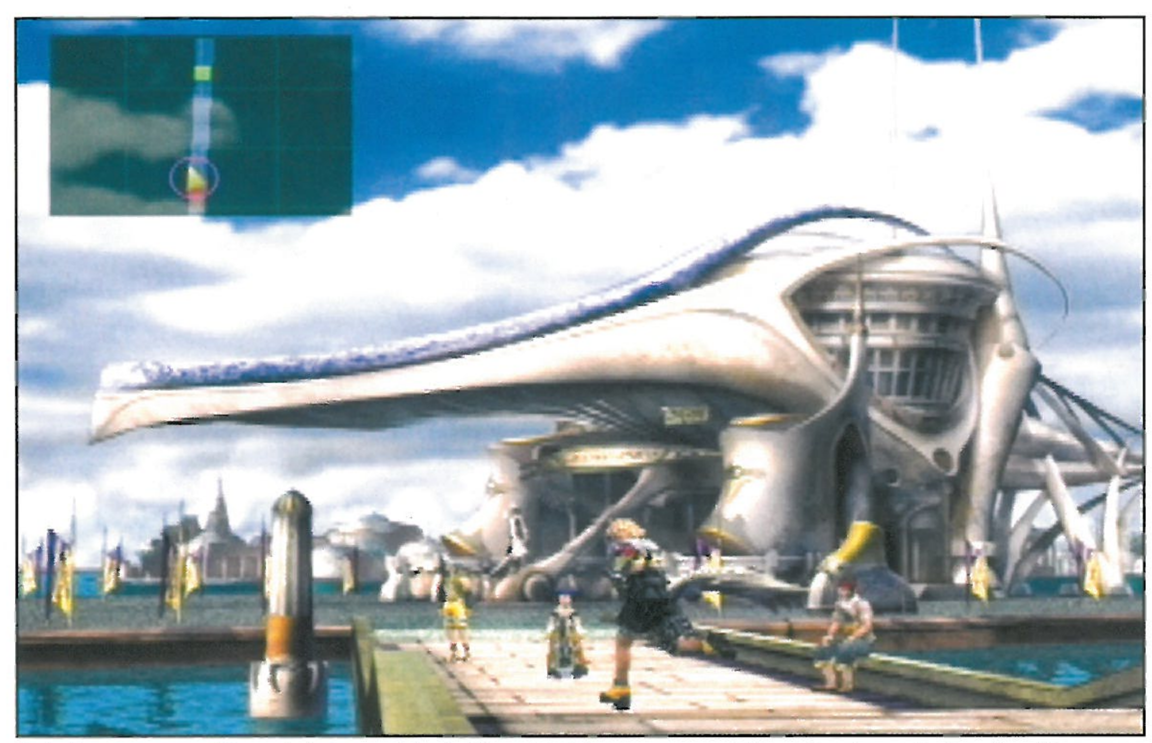

Este es el aspecto de los menús de *FFX*, que apuestan por la sencillez frente a la complejidad de los menús de *FFIX*.




El mapamundi ha sido sustituido por este otro al estilo "Indiana Jones" que nos muestra nuestro itinerario.



El objetivo del juego es acabar con Sinh, para lo que tenemos que visitar numerosos templos.



Hay fondos que parecen ser 2D, pero lo cierto es que todo, absolutamente todo lo que vemos en pantalla es poligonal... ¿a qué es impresionante?





como faciales. Durante el juego les veremos reír, llorar, bostezar, abrazarse, hacer muecas, expresar rabia, dolor o "pasotismo". Incluso tienen gestos, como mover los labios sin hablar, que demuestran una complicidad casi humana entre ellos. Por esta razón, los protagonistas de *FFX* tienen el honor de ser los personajes mejor animados y más vivos de toda la historia del videojuego.

Los escenarios también son para echarles de comer aparte. Ponen en pantalla cientos de objetos con movimiento propio, desde árboles, animales, banderas, personajes... y un montón de efectos visuales, como unos realistas reflejos sobre los objetos metálicos o niebla volumétrica. Y eso sin mencionar la guinda, las CGs o secuencias de vídeo, que una vez más suben el listón en este campo. En suma, es un juego que entra por los ojos, y que además lo hace a lo "bestia"...

**EL BUEN HACER DE SQUARE** también se deja ver en otros aspectos, como la inclusión de voces en los diálogos (aunque no han sido dobladas al castellano) o la posibilidad de disfrutar de la calidad del sonido 5.1 durante las secuencias de vídeo, algo que ha sido posible gracias a la utilización del DVD como soporte. No obstante, pese a este afán por explotar la

**FFX es una oportunidad única para disfrutar de una alucinante experiencia y conocer el mejor rol de PS2.**

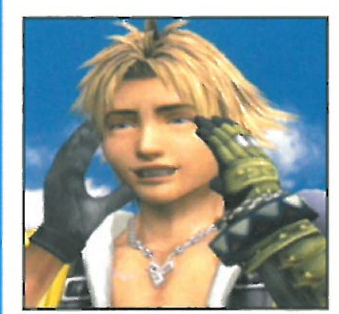
tecnología, Square se ha olvidado de un "pequeño" detalle para el mercado europeo. La conversión PAL no ha sido buena, no incluye selector 50/60 Hz, y presenta las bandas negras más grandes que hemos visto nunca. Pese a ello, el juego se mueve a la misma velocidad que el japonés, aunque no deja de dolernos el hecho de que nos hayan "robado" un 20% de la pantalla... Eso sí, esto no es impedimento para que disfrutemos del mejor juego de rol que PS2 puede ofrecer en este momento, y que además es el más largo, completo, divertido y con el inimitable sello de calidad de Square.

De verdad, la aventura que podéis vivir en compañía de Tidus y Yuna es una experiencia única, tanto por argumento, exhibición técnica y posibilidades de juego, y es, hoy por hoy, una compra obligada junto con *MGS2*.

Tanto si conoces la magia de la saga *FF* como si no, no deberías dejar de probarlo. A poco que te guste la aventura, seguro que tú también caerás rendido a sus pies.

## Un prota con tres rostros diferentes

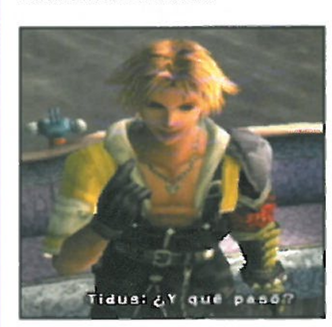
Es tal el nivel de detalle, que la consola no puede mostrar siempre a los "protas" con la misma calidad, y así distinguimos entre tres rostros distintos: durante el juego normal, durante las CG y durante las conversaciones. Es, junto con las bandas negras, otro de los "defectos" del juego.



Primeros planos durante conversaciones.



Durante las secuencias CG.




La cara "fea" para el resto de situaciones.



# MOH Frontline

## Soldado ¡Europa y PS2 te necesitan!

Si andamos cortos de munición, es posible "golpear" a los soldados enemigos con el cañón de nuestra arma pulsando el botón R3. Es una de las muchas novedades del juego.

La ambientación y el sonido, como el de los nidos de ametralladoras, son otro de los puntos fuertes.

**El suceso histórico más triste del siglo XX es una vez más el hilo conductor de la saga *MOH*, que se estrena en PS2 potenciando todos los aspectos vistos en PSOne.**

Sólo hicieron falta dos entregas para que la saga *Medal Of Honor* se convirtiera en el punto de referencia dentro de los shoot´em ups subjetivos para PSOne, gracias a su realismo, temática y ambientación gráfica y sonora. Ahora, estas virtudes han saltado a PS2 de una manera que sólo podemos tachar de sobresaliente.

**COMO EN ANTERIORES *MEDAL OF HONOR*,** en *Frontline* nos convertimos en un soldado aliado que debe llevar a cabo las más complejas misiones durante la II Guerra Mundial, desde sabotear fábricas de armas a destruir submarinos o robar planos, todo ello desde una perspectiva en primera persona. Lógicamente, para llevar a buen puerto estas tareas, y muchas otras más, nos tendremos que emplear a fondo tanto en nuestra faceta "Rambo", es decir, haciendo uso de un extenso arsenal muy fiel al armamento de la época, como de nuestra vertiente "Solid Snake", ya sea para disfrazarnos o pasar por una zona sin hacer mucho ruido. Así las cosas, es frecuente cambiar de registro de unas misiones a otras, aunque lo más habitual es que nos veamos en un submarino o en una ciudad arrasada por las bombas sufriendo más de un apuro con los enemigos y la escasez de balas y energía.

Comparado con los *MOH* de PSOne, *Frontline* supone un verdadero salto cuantitativo y



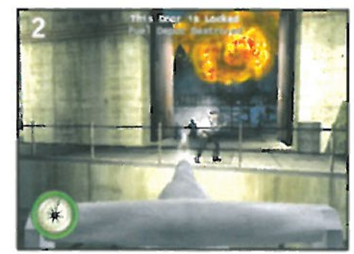

En muchas misiones sentiremos que formamos parte de un escuadrón, y veremos cómo ellos nos protegen a nosotros, o viceversa, mientras cumplimos un objetivo.

# En el amor y en la guerra...

... todo vale, o eso dicen. Por eso, durante el juego tendremos que llevar a cabo todo tipo de tareas para acabar con los soldados alemanes, desde sabotear sus camiones a utilizar su artillería pesada para acabar con las reservas de gasolina (1 y 2). Además, durante las misiones podemos ver cómo trabajan otras fuerzas aliadas, como la infantería o la aviación (3).



Entre los objetivos a cumplir no faltan las típicas operaciones de sabotaje.

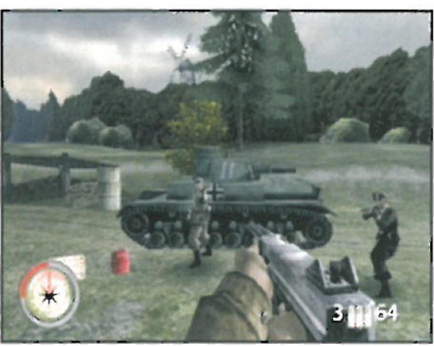


Como es habitual, también podemos utilizar la artillería alemana, como este cañón.



Ahora es muy frecuente ver sobrevolar nuestra cabeza a los aviones aliados.



En *Frontline* es muy habitual enfrentarse a grupos de 5 ó 6 soldados, que pueden estar apoyados por tanques.



Todas las armas son réplicas de modelos reales, y hasta el sonido ha sido tratado con extrema fidelidad.

**Frontline consigue ofrecer la sensación de estar metido en primera línea de fuego gracias a sus muchas novedades.**







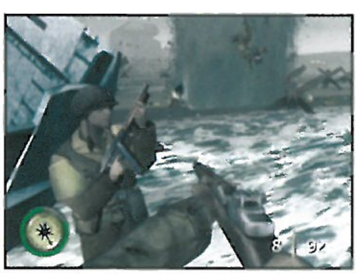
cualitativo en todos los, valga el chiste barato, "frentes" posibles. Salvo el diseño de un par de misiones y escenarios, que son demasiado parecidas a las de los juegos de PSOne, el resto es impecable.

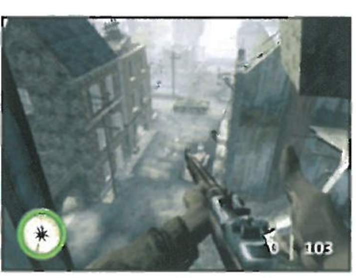
**EMPEZANDO POR EL DÍA D,** o desembarco de Normandía (que es digno de verse) o algunos escenarios de la operación Market Garden, que transcurre en Holanda, *Frontline* amplia aún más el espectro de emociones de la saga aportando una sinfonía de novedades que parece no tener fin, como un desarrollo de las misiones menos lineal, la inclusión de soldados aliados controlados por la consola a los que debemos proteger, y que en ocasiones nos ayudan, o civiles inocentes que pueblan los escenarios padeciendo en sus carnes la ira del ejército alemán. Y eso sin dejar de mencionar una mayor variedad de objetivos a cumplir, niveles más largos, enemigos más inteligentes, mejor animados y más hábiles o unos gigantescos escenarios infinitamente más detallados y "anchos", que cuentan con un nivel de detalle sublime, y muy por encima de casi todos los shoot´em ups subjetivos que hemos visto en PS2.

Es suma, *Medal Of Honor Frontline* es hoy por hoy el mejor shoot´em up subjetivo para PS2, y cuenta con una realización técnica de lujo y un desarrollo que sólo podemos tildar de apasionante. Pero como todo, también tiene sus fallos. El más grave de todos es la desaparición de su modo Multijugador, algo inexplicable, seguido de unas minúsculas ralentizaciones que sufre cuando el escenario está muy sobrecargado. Por lo demás, si disfrutaste con *MOH* en PSOne, amigo, prepárate para pasarlo en grande...

# Influenciado por Spielberg

Desde el comienzo del juego, seremos testigos de una gran cantidad de guiños y referencias a "Salvar al Soldado Ryan", que se plasman sobre todo en el Día D o en la conquista de un puente. Si habéis visto la mencionada película de Spielberg, sabréis perfectamente a qué nos estamos refiriendo con mirar las imágenes...


Como en la película, el desembarco alcanza unas elevadas cotas de crudeza visual...



...y otras escenas, como ésta, recuerdan a uno de sus protagonistas, el francotirador.



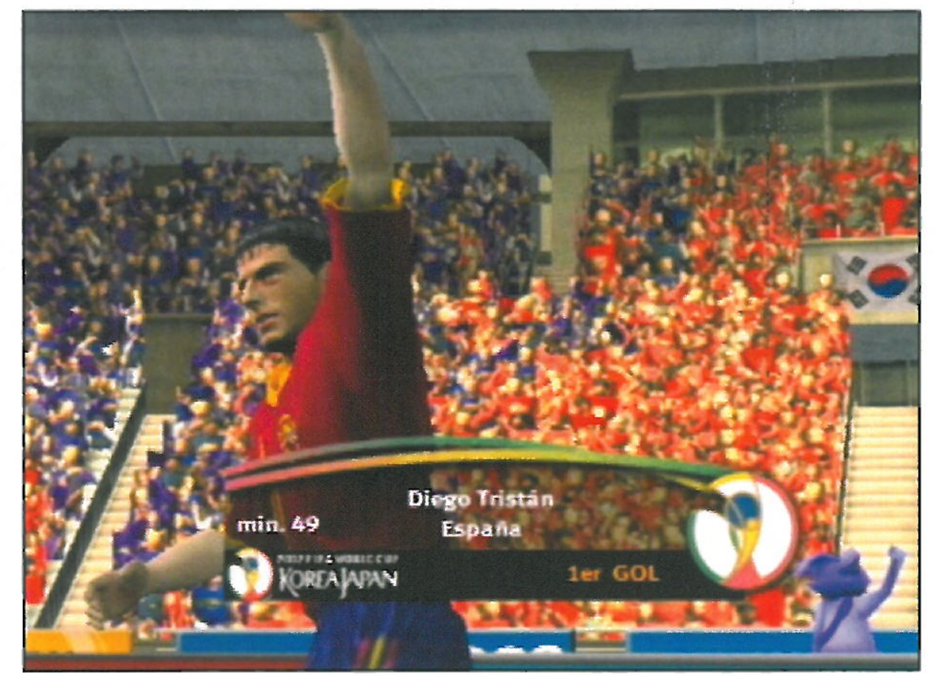
# Mundial FIFA 2002

## Una edición con jugosas novedades

**Con motivo del próximo Mundial, EA Sports nos ha preparado un título que adelanta en buena medida las novedades que se incluirán para mejorar la próxima edición de *FIFA*.**




Nuevas animaciones, como este forcejeo o que los jugadores se tiren a ras de hierba para evitar que un balón se vaya fuera, dotarán al juego de más realismo.







La música, el rugir del público, la recreación de los rostros, las animaciones, la licencia oficial... todo repercute en la gran ambientación que presenta el juego.




La primera fase que disputaremos será la misma del sorteo real. Así pues, a España le tocará con Eslovenia, Sudáfrica y Paraguay.

Los años de Mundial suelen asegurar una abundancia especial de juegos de fútbol en las tiendas. EA Sports, siempre fiel a su cita mundialista, nos trae el único juego oficial basado en este importantísimo evento deportivo.

Lejos de presentar un título idéntico a *FIFA 2002*, con ciertas adaptaciones y cambios acordes a este evento internacional, *Mundial FIFA 2002* presenta una serie de novedades, tanto gráficas como jugables, que van más allá de lo que vimos en su antecesor y que adelantan la línea que EA Sports va a seguir para la edición del año que viene de su saga. Algunos no son demasiado importantes, pero al menos dejan patente el esfuerzo de EA Sports por aportar novedades y mejoras.

**LA PRIMERA NOVEDAD EN "CANTAR"** es la música. La moderna banda sonora que ha caracterizado los últimos juegos de la serie deja paso a unos temas orquestales de tintes épicos, muy apropiados para la solemnidad de la ocasión, que redondean un excelente apartado sonoro, como de costumbre, con comentaristas de lujo y una perfecta sincronización entre sus voces y los lances del encuentro.

Ya en el campo de juego, lo que más llama la atención es la fiel recreación de los rostros de los jugadores. Sin llegar a la calidad exhibida por *Esto es Fútbol 2002*, pero conscientes de la importancia que tiene hoy en día este aspecto, los chicos de EA Sports lo han mejorado mucho con respecto a lo que vimos en *FIFA 2002*.

Por otro lado, aunque parezca que el tono gráfico general no ha cambiado demasiado, un examen más minucioso revela que se han añadido nuevas animaciones, lo que aumenta la suavidad de algunos lances del juego, además de multitud de detalles como estelas para algunos jugadores y para ciertos disparos, más animación en las gradas... Es cierto que en



Se han incluido más cuadros de animaciones que contribuirán a que ciertos movimientos, como parar el balón o los reversos, ganen en realismo.



En esta edición se mantiene el sistema de pases y desmarques inaugurado en *FIFA 2002*, pero en esta ocasión sólo se verán nuestros desmarques.



También deberemos controlar la fuerza de los tiros. Si el medidor de fuerza se pone rojo, lo más seguro es que nos salga un "melonazo".



Para favorecer la espectacularidad, algunos jugadores, los seleccionados como "Estrella", provocarán una estela en el balón al pasar o tirar.

general no supone ninguna revolución gráfica, aunque sí mejora lo visto en el juego anterior, lo que es de agradecer.

**EN CUANTO A SISTEMA DE JUEGO,** *FIFA Mundial 2002* sigue las líneas maestras marcadas en *FIFA 2002*. Continúa el medidor de fuerza en tiros y envíos y también repite el sistema de desmarques con la línea de puntos incluida. Sigue siendo un simulador asequible y no demasiado complejo. No obstante, existen multitud de pequeñas mejoras que dotan a los partidos de un mayor realismo, como el poder "cargar" a los contrarios o proteger el balón de forma automática. Si a esto le sumamos una mejora en la física y comportamiento del balón, movimientos nuevos, como las acrobacias, verdaderas filigranas técnicas sin dejar caer la pelota al suelo, y otros aspectos, como una mayor dificultad a la hora de meter gol o lanzamientos a balón parado más complejos, sin que se muestren los ya clásicos indicadores visuales, nos encontramos con un sistema de juego un poco más depurado y algo más técnico, aunque por supuesto, sin llegar a las cotas de calidad y realismo de *Pro Evolution Soccer*.

**Sobre la base de FIFA 2002, EA Sports presenta un simulador que nos hará vivir en casa la emoción del Mundial.**

Por lo demás, sólo nos queda recordaros que, por razones obvias, *Mundial FIFA 2002* está muy limitado en cuanto a opciones y número de equipos, ya que no presenta ligas y las competiciones se ciñen al reto mundialista. Eso sí, si quieres disputar esta competición con el aliciente de la licencia oficial, sólo lo podrás hacer con este título.

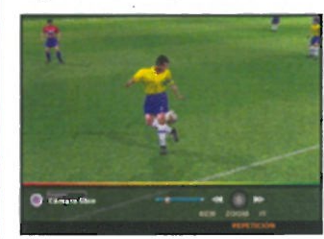
## Hacia un nuevo *FIFA*

La gente de EA Sports no se ha dormido en los laureles y han incluido en *Mundial FIFA 2002* un montón de novedades. Estos cambios a buen seguro serán la línea a seguir para la edición del año que viene. Y la verdad es que no están nada mal...


La Orquesta Filarmónica de Vancouver pone la banda sonora en esta ocasión.


Algunos jugadores (no todos), se parecen más a los reales que en *FIFA 2002*.


La inclusión de jugadores Estrella refleja muy bien la condición de "crack".


Hay movimientos, como tocar sin que caiga el balón, que requieren habilidad.

## Menos opciones, pero con toda la emoción

Ante la gran variedad de competiciones y equipos que presentan todos los *FIFA*, en esta ocasión sólo tendremos las 32 selecciones clasificadas (y 9 "invitadas") para un solo torneo. Para compensar, EA Sports se ha apoyado en el realismo que le permite la licencia oficial y en la inclusión de algunos aspectos nuevos, como una lista 40 jugadores para convocar o la galería de extras: vídeos sobre el Mundial, los aficionados, etc.



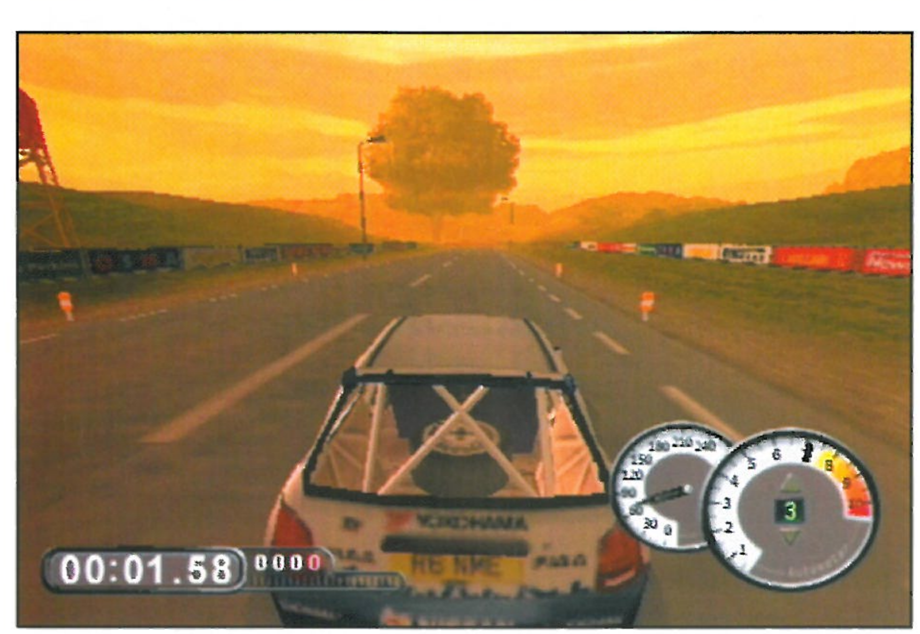
Hay que hacer la lista de los convocados.


Lama y González conversan sobre este Mundial.



# Rally Championship

## La cara más arcade de la competición



**Para que los menos técnicos al volante no se queden sin un buen juego de rally, SCI ha preparado un sólido título que sabe explotar el lado más arcade de este género**

De entre todos los subgéneros de la velocidad, los juegos de rally son los que presentan un mayor nivel de exigencia. Al tener como únicos enemigos el crono y las inclemencias del terreno, hacen que el reto pase por un control no apto para principiantes y que puede echar atrás a algunos jugones.

Con esa idea en la cabeza, SCI y el estudio de desarrollo Warthog han preparado *Rally Championship*, un título descaradamente arcade donde las exigencias del control se han rebajado buscando la diversión directa.

**FRENTE A LA LICENCIA OFICIAL** de *World Rally Championship* y a las promesas de realismo de *Colin McRae 3* o el inminente *V-Rally 3*, este juego promete diversión sin complicaciones, aunque respetando la esencia de esta competición y con un abanico de opciones cercano al de sus competidores. Efectivamente, detalles como que el uso del freno de mano no se haga nunca necesario o algunas "peculiaridades" en los tramos, como casas en el medio de la pista, hacen que *Rally Championship* no llegue a las cotas de realismo de otros juegos del género. Pero eso sí, gracias a esta renuncia las carreras ganan en diversión, al tiempo que el sencillo control consigue que el juego sea muy asequible para todos.

Esta pretensión tan poco realista no se hace extensiva a los coches, ya que hay 29 modelos reales, entre los que están los Subaru Impreza, Peugeot 206... pero se

El popular Mini es uno de los modelos clásicos que hay que desbloquear, además de otros, como el Lamborghini Diablo.



Los golpes irán poco a poco destrozando nuestro coche. Los daños se reflejarán físicamente bastante bien.

### Arcade con un leve toque de realismo

Dentro del tono arcade que exhibe el juego (control sencillo y poco exigente, circuitos con elementos poco realistas, etc.), *Rally Championship* también deja un hueco para la simulación. Su toque realista viene dado por la inclusión del imprescindible menú de configuración del coche, la posibilidad de vender nuestros vehículos... Eso sí, sin pasarse.




Podemos cambiar nueve aspectos de nuestro coche.




Controlar nuestro garaje es garantía de éxito.

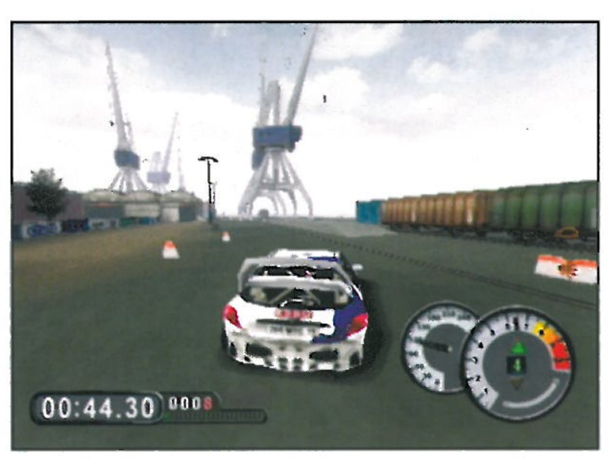




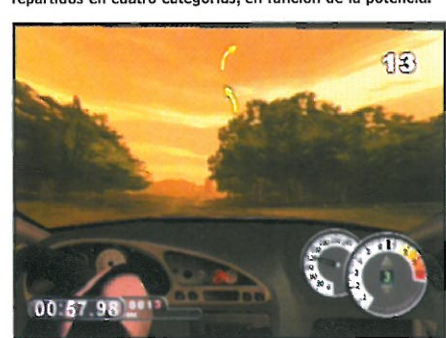

Un detalle gráfico muy bien recreado es el efecto del barro adherido a nuestro vehículo tras un duro tramo.

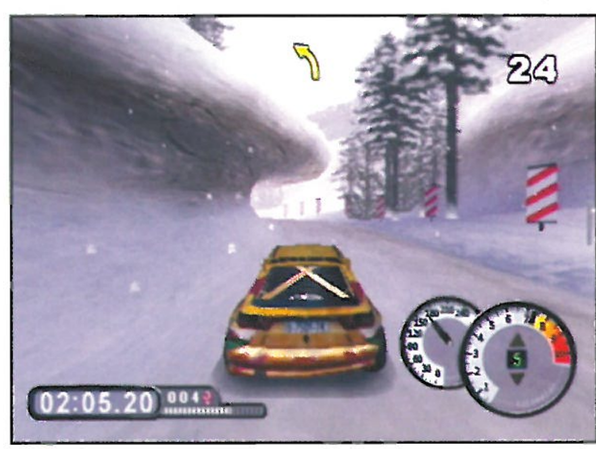



Los 29 coches que incluye *Rally Championship* están repartidos en cuatro categorías, en función de la potencia.




Los tramos pasan por lugares un tanto inusitados, como un puerto, un cementerio o una especie de garaje. Este aspecto le dota de un carácter todavía más arcade.




Los efectos climatológicos (como la nieve o la lluvia) están bastante bien realizados, aunque usando la vista interior pierden algo de fuerza.

mantiene en tramos y pilotos. Si bien posee las licencias de algunos pilotos desconocidos y de algunas competiciones (como el Artic Rally), en este aspecto *Rally Championship* no puede competir con el oficial y completo *WRC*. Por suerte, los chicos de Warthog han sabido resolver el entuerto, y nos presentan un modo principal en el que, haciendo un guiño a la serie *Gran Turismo*, nos encontraremos con un montón de coches disponibles pero con muy poco dinero para comprarlos. Deberemos, pues, empezar con un modelo modesto compitiendo en rallies locales para así ir ganando premios y dinero que nos permitirán hacernos con coches más potentes y participar en pruebas más difíciles. En total, hay seis rallies que nos llevarán por zonas tan dispares como Laponia, el Gran Cañón norteamericano o los duros trazados africanos.

**Por su fácil control, Rally Championship está pensado para disfrutar de la velocidad desde la primera partida.**

**EN CUANTO AL APARTADO TÉCNICO,** *Rally Championship* cumple con creces. El modelado de los coches es notable, al igual que sus deformaciones al recibir cada golpe. Los efectos meteorológicos, como la lluvia, nieve o los atardeceres, están igualmente bien realizados, aunque otros detalles, como el agua salpicando tras pasar por un charco, se podrían haber trabajado más. El apartado sonoro, por su parte, es impecable, con un depurado sonido del motor y el público reaccionando con sus vítores a nuestro paso.

En definitiva, si eres un fanático de la simulación es muy posible que *Rally Championship* se te quede pequeño enseguida. Pero si eres de los que quieren correr sin muchas complicaciones y el mundo del Rally te atrae, deberías probarlo.




Gracias a las variadas vistas interiores sentiremos mejor la velocidad. Hay cuatro disponibles (más dos exteriores) para que elijamos la que más nos guste.

## Otra manera de disfrutar

Además del modo principal, encontramos en *Rally Championship* un divertido modo Arcade donde tampoco competiremos con otros coches, sino contra el tiempo. Se hace a base de checkpoints y contamos con hasta tres tipos de torneos diferentes de dificultad creciente y que suman un total de 24 pistas. A medida que logremos cubrir los tiempos abriremos más tramos y circuitos.




Este modo es una forma directa y sencilla de disfrutar del juego sin preocuparnos de nada más.




En los diversos tramos podemos ir acumulando el tiempo sobrante. No obstante, un solo fallo y...



# Giants: Citizen Kabuto

## Tres héroes, tres formas de entender la acción

**Gracias a su acción desbordante y a su original desarrollo, *Giants* se convirtió en un éxito de PC. Ahora su objetivo es repetir en PS2.**

Si hay un juego de ordenador indicado para adaptarse a consola, ese es *Giants*, el título que Planet Moon lanzó para PC el año pasado, y que ahora llega a PS2 manteniendo sus principales virtudes.

El argumento de *Giants* nos presenta a un grupo de Meccs, alienígenas de avanzada tecnología, que se estrellan en un planeta habitado por los Listillos, pequeñas criaturas tiranizadas por las bellas pero mortales Azotes del Mar. Esta historia se desgrana en divertidísimas escenas de vídeo cargadas de humor negro, dando vida a una aventura de furiosa acción en tercera persona que destaca por su variado desarrollo.

En *Giants* controlaremos a tres héroes. El primero es un Mecc armado con un futurista arsenal y un jetpack. Sus fases son un frenético shooter y, según vaya rescatado a sus compañeros, formará un escuadrón al que dirigirá en combate. Después manejaremos a Delphi, una Azote del Mar renegada que une a sus poderes mágicos las flechas y el filo de su espada. Y el último tercio de la aventura es para Kabuto, un gigante de devastadores ataques físicos que podrá reproducirse dando lugar a una prole que obedecerá sus órdenes. Todos ellos irán aprendiendo habilidades durante el juego, a la vez que afrontan los más variados objetivos.

Sin embargo, aunque el desarrollo de *Giants* es apasionante, técnicamente no está a la altura. Los escenarios son muy amplios y muestran horizontes muy lejanos, pero las texturas están poco definidas y los enemigos están diseñados con pocos polígonos. Las animaciones también son pobres y a menudo se producen ralentizaciones. El apartado gráfico sólo se salva por los efectos de luz y los coloridos paisajes. En lo que se refiere al sonido, melodías, efectos y doblaje al castellano son de calidad.

*Giants* está muy lejos técnicamente de los mejores juegos del género, pero sus fallos no llegan a empañar sus enormes posibilidades de diversión. Engancha por la acción constante y por su variado desarrollo, que nos hace preguntarnos qué novedad nos traerá la siguiente fase. Su enorme sentido del humor pone la guinda a un juego con personalidad, muy recomendable para los fans de la acción que perdonen su pobre apartado técnico.



Los tres protagonistas se desplazan muy deprisa por las islas. Kabuto utiliza sus gigantescas zancadas.









## Protectores de indefensos

Algunas de las fases más originales son aquéllas en las que debemos ayudar a los Listillos a construir una ciudadela. Nuestra misión será recoger obreros, proveerlos de alimento o energía mágica y protegerlos de los ataques de los sicarios de las Azotes del Mal mientras construyen barreras y edificios.



**Para que nuestros obreros estén bien alimentados, habrá que salir de caza.**



**Éste es un ejemplo panorámico de las ciudadelas creadas por los Listillos.**



# Mad Maestro

## El prodigio de la música

Con PS2 ya hemos bailado, compuesto o rapeado, pero *Mad Maestro* va más allá. Y es que su original sistema de juego no se basa en reproducir lo que escuchamos, sino en dirigir una orquesta.

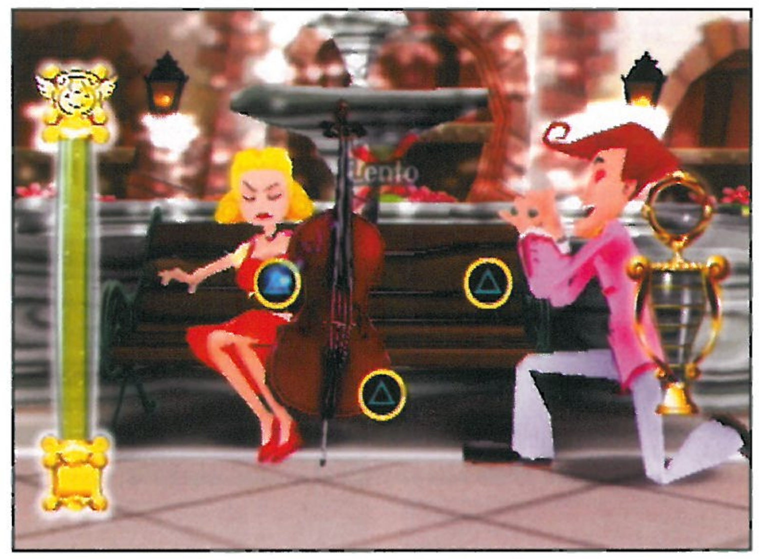
Para ello, en pantalla aparecen esferas de tres colores distintos y nuestro cometido es pulsar cualquier botón justo cuando un puntero pase por encima de las esferas. En lugar de imitar los ritmos que hemos escuchado antes, somos nosotros los que marcamos el tempo de la música con la pulsación de los botones, siguiendo las indicaciones de las esferas y, sobretodo, dejándonos llevar por el compás propio de la pieza. Además, existe una dificultad añadida: según el color de la esfera, debemos apretar con más o menos intensidad el botón, es decir, el juego aprovecha la función analógica de los botones del Dual Shock 2. Esto se traduce en un divertido reto, ya que para acabar las 12 fases del modo Historia se necesita concentración y un gran sentido del ritmo.

*Mad Maestro* ofrece una reproducción excelente de 37 piezas clásicas, incluidas algunas tan conocidas como la Quinta Sinfonía de Beethoven. También destaca el divertido apartado gráfico, ya que las secuencias que acompañan a las piezas varían en función de la calidad de la interpretación.

Si a esto añadimos un modo Libre en el que dirigimos el tempo de las piezas a nuestro gusto, la posibilidad de guardar las mejores interpretaciones, un modo para niños y un perfecto doblaje, está claro que *Mad Maestro* es, además de divertido, absorbente y original, un título muy completo y una compra más que recomendable para los amantes de los juegos musicales.



**La esfera de luz azul nos indica el momento justo de la pulsación.**



**Cuando ejecutamos con maestría una pieza, el juego pasa en plena interpretación al modo Medley, en el que no se nos indica la intensidad de la pulsaciones. Si superamos el reto, abriremos minijuegos.**




## GTC Africa

**Rage • Velocidad**
Castellano • 2 jug. • Edad +3 • 29,95 € (4.983 ptas.)
**Memory Card 2 (71 Kb) • Dual Shock 2**

*GTC Africa* nos propone disputar rallies, todos ellos ambientados en el continente africano. El apartado gráfico recrea fielmente paisajes áridos o frondosos, y los efectos que reflejan el poderoso sol africano o el polvo que levantan los vehículos están bastante conseguidos y dotan al juego de gran personalidad. Pero a la hora de jugar, nos damos cuenta de que este título es un extraño híbrido entre un arcade y un simulador de rally. Así, muestra una notable sensación de velocidad, un manejo sencillo y una física poco realista, por lo que los coches salen volando a la mínima y soportan sin problema cualquier colisión. Además, competiremos contra otros cinco coches. Sin embargo, la complejidad de los trazados sí es propia de un simulador. La combinación no es acertada, ya que ni gozamos del control adecuado para realizar una conducción técnica, ni podemos correr todo lo que nos gustaría entre tanta curva. Sólo los más fanáticos del género podrán disfrutarlo. Lo mejor, su precio.

**VALORACIÓN. Mezcla rally y conducción arcade, pero no llega a explotar las posibilidades de ninguno de los dos estilo y queda muy lejos de los mejores del género.** 5



**No es un simulador de rally, como demuestra que compitamos contra otros coches.**



## G1 Jockey

**Koei • Deportivo**
Inglés • 2 jug. • + 3 años • 64,95 € (10.807 ptas.)
**Memory Card (90kb) • Dual Shock**

*G1 Jockey* nos convertirá en jockeys para disfrutar de un amplio abanico de establos, trofeos y caballos. Las carreras tienen un alto componente estratégico, ya que debemos planificarlas valorando distancia, colocación, velocidad... Un sistema muy distinto al habitual en los títulos de carreras, pero bastante efectivo y que hace de *G1 Jockey* una interesante opción para los que buscan experiencias nuevas.



**VALORACIÓN. Una buena recreación de este deporte, con un apartado técnico que cumple y una jugabilidad peculiar más orientada a la estrategia que a la habilidad.**




## WTA Tour Tennis

**Konami • Deportivo**
Inglés • 1-4 jug. • + 3 años • 59,95 € (9.975 ptas.)
**Memory Card (267kb) • Dual Shock • MultiTap**

Las más de cien tenistas reales incluidas, cada una con sus características propias, son el aliciente de un título cuyas posibilidades están coartadas por el sistema de juego. La CPU decide el tipo de golpe según la colocación del jugador y, como el repertorio es reducidísimo, los partidos se hacen monótonos. Además, los gráficos y las animaciones son de baja calidad. Vamos, como para niños...



**VALORACIÓN. Su facilón y monótono control hace que sólo la posibilidad de reproducir la temporada de la WTA pueda atraer a los aficionados al tenis.**



# Manager de Liga 2002

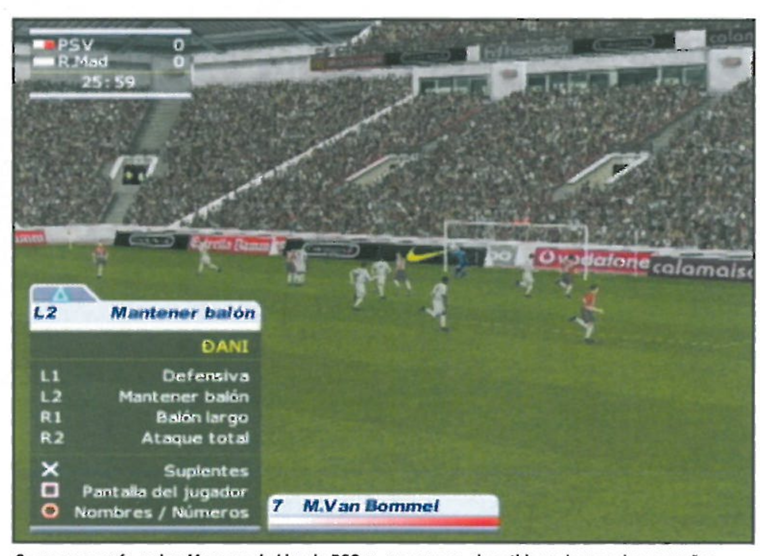
## La mejor estrategia deportiva, también en PS2

**La serie que brilló sin competencia en PSOne salta a los 128 bits conservando todos sus atractivos para los estudiosos del fútbol.**



Como novedad, podremos ver en todo momento todos los detalles de las otras competiciones.






Como ya ocurría en los *Manager de Liga* de PSOne, una vez en el partido podremos dar pequeñas órdenes a nuestros jugadores. La cámara desde el banquillo y nuestros gritos contribuyen al realismo.

Si eres un apasionado del fútbol en todos sus aspectos y no sólo en el meramente deportivo, conocerás con toda seguridad la serie *Manager de Liga*, unos títulos en los que Codemasters nos proponía dirigir al equipo de nuestros amores en sus parcelas técnica y directiva o, lo que es lo mismo, ser su entrenador a la vez que su presidente.

El concepto de juego no ha cambiado nada. Nuestra tarea será elegir un club y conseguir llevarlo hasta el objetivo establecido, que puede ser desde conseguir la permanencia en la categoría hasta clasificarse para la Champions League. A medida que cumplamos los objetivos el reto irá siendo mayor. Para ello, llevaremos el control de todas las variables tanto técnicas (alineaciones, estrategias...) como económicas.

En esta ocasión, podremos controlar los destinos de un total de 722 clubes reales repartidos en las seis ligas más potentes (italiana, inglesa, escocesa, alemana, francesa y, por supuesto, española). A esta lista hay que añadir la posibilidad de enfrentarnos a otros equipos más "exóticos" (como por ejemplo, los letones), posibilidad que se concretará tanto en partidos amistosos como en competiciones europeas. Esto nos deja un total de 17.000 jugadores para comprar, vender o ceder.

Como novedades, hay que destacar una mejora en el interfaz (más cómodo e intuitivo), unos partidos en 3D mucho mejor ambientados, una mayor rapidez a la hora de hacer los cálculos y la posibilidad de contemplar lo que está pasando en cualquier partido cuando queramos (incluso ligas extranjeras).

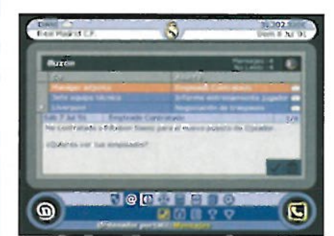
Por todo ello, *MDL 2002* satisfará a todos los estrategas deportivos. Aunque, claro, si lo tuyo es jugar los partidos sin preocuparte de nada más, será mejor que ni te acerques a él.

## De profesión, Presidente

En *Manager de Liga 2002* controlaremos todas las variables técnicas de nuestro equipo, pero también las económicas. Cerrar un contrato con un jugador, pedir un crédito al banco, ampliar el estadio o despedir empleados son sólo algunos ejemplos. Desde luego, si te atrae esta faceta del fútbol te lo vas a pasar "pipa" con este título de Codemasters...



Un potente buscador nos ayudará a encontrar el jugador ideal para el equipo.

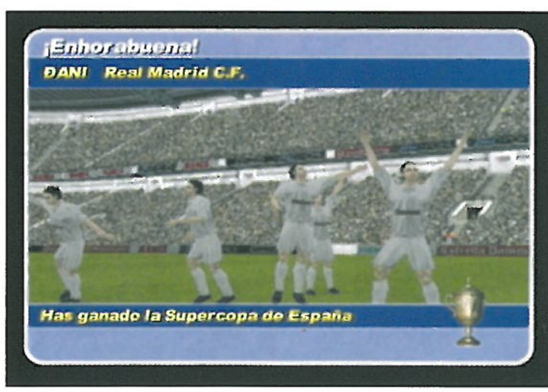


Podremos contratar fisioterapeutas, ojeadores, entrenadores, directores...



El estadio puede ser ampliado o hecho desde cero. ¡Y con nuestro nombre!






# RESIDENT EVIL

MILLA JOVOVICH

MICHELLE RODRIGUEZ

GRAN ESTRENO EN CINE 28 JUNIO

**Un experimento secreto. Un virus mortal. Un terrible error.**

CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS ... CONSTANTIN FILM / NEW LEGACY FILM / DAVIS FILMS en ... IMPACT PICTURES ... de PAUL W. S. ANDERSON ... MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ ERIC MABIUS "RESIDENT EVIL" JAMES PUREFOY MARTIN CREWES COLIN SALMON
... DAVID JOHNSON BSC Diseño de Producción y Vestuario RICHARD BRIDGLAND ... RICHARD YURICICH ASC Montaje ALEXANDER BERNER ... LIZ GALLAGHER ... MARCO BELTRAMI y MARILYN MANSON ... CHRISTINE ROTHE
... CHRIS SYMES ... ROBERT KULZER VICTOR HADIDA DANIEL KLETZKY YOSHIKI OKAMOTO ... "RESIDENT EVIL" de CAPCOM Producida por BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA JEREMY BOLT PAUL W. S. ANDERSON ... PAUL W. S. ANDERSON




DAVIS filmboard. FFA FilmFernsehFonds Bayern

residentevil.filmax.com

DOLBY DIGITAL ROADRUNNER RECORDS via digital



# Mr. Moskeeto

## Qué dura es la vida del insecto

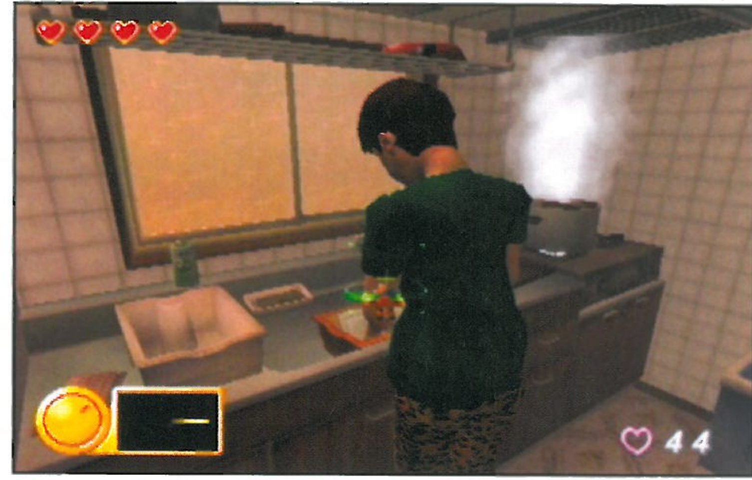
### Chupa sangre como Kain y actúa con sigilo como Solid Snake, pero es más pequeño. El nuevo héroe de PS2 es... ¡¡¡un mosquito!!!

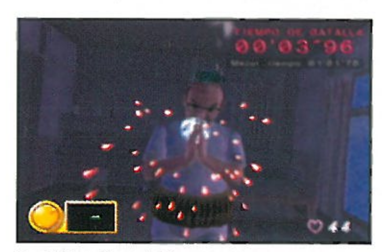
El nuevo sello Fresh Games de Eidos, creado para editar en occidente juegos japoneses traducidos y doblados que, de otra manera difícilmente habrían salido de Japón, se estrena en PS2 con un título completamente original, *Mr. Moskeeto*, una producción de Sony que viene avalada por sus buenas ventas en el País del Sol Naciente.

En este peculiar arcade, el jugador toma el papel de un mosquito que se ha instalado en la casa de la familia Yamada con la intención de pasar el verano chupando la sangre de sus habitantes. Sus principales armas serán su diminuto tamaño y su gran maniobrabilidad de vuelo, que se traducen en un excelente control. Y también la paciencia y la rapidez, ya que muchas veces será necesario esperar a que los "gigantescos" humanos nos muestren sus zonas vulnerables para atacar y después succionar con la delicadeza y velocidad suficiente para no llamar su atención. Todo esto se plasma en un sistema de juego tan divertido como original, enriquecido con la posibilidad de interactuar con algunos elementos de los escenarios, como los interruptores de las luces o un equipo de música, y la necesidad de evitar los furiosos ataques de los Yamada cuando se percatan de nuestra presencia.

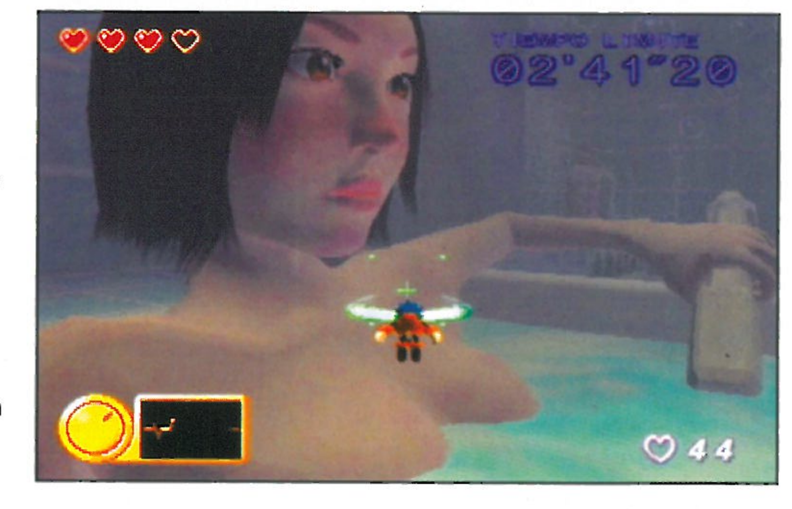
Pero, a pesar de este divertido planteamiento, *Mr. Moskeeto* tiene un gran defecto: apenas hay nada más que hacer aparte de picar. Si lo deseamos, podemos explorar los escenarios en busca de corazones de vida y depósitos extra de sangre, pero no es necesario para acabar el juego, y en sólo cinco horas podemos pasar las 12 fases sin problemas. Los escenarios, como los personajes "humanos", están muy bien realizados, sobretodo en lo que a la recreación de las proporciones se refiere, aunque son pocos y se repiten.

Por todo esto, *Mr. Moskeeto* es una excelente idea bien realizada, a la que le falta variedad y duración. Eso sí, mientras dura, es una experiencia muy divertida que gustará a cualquier jugador, independientemente de la nacionalidad, y que demuestra que las "japonesadas", que muchos consideran rarezas, también pueden tener su público en occidente.


Gráficamente, *Mr. Moskeeto* destaca en la recreación de los humanos y en los interiores de la casa.

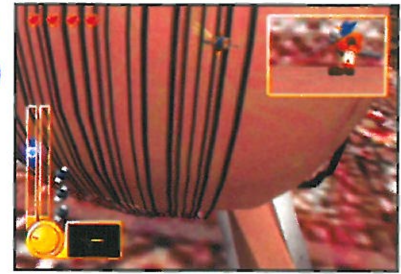

Las últimas fases del juego son una guerra abierta contra los miembros de la familia Yamada.


Quizá si hacemos sonar este móvil, un humano se mueva y descubra zonas de piel vulnerables...



## Así trabaja un vampiro

Para picar, lo primero es localizar las zonas de piel adecuadas, que aparecen indicadas en pantalla con un recuadro rojo. Después nos lanzamos hacia ellas y picamos con el botón R3, y succionamos la sangre girando el stick derecho, procurando mantener la velocidad adecuada para que no nos "pillen".


Mientras succionas sangre, fíjate en el ritmo cardíaco de las víctimas, si no quieres que te descubra...


... si es así, podrías morir aplastado de un manotazo. La clave es no ser avaricioso y retirarse a tiempo.



# Red Card

## ¿Juego limpio? ¿Y eso qué es?

Si eres de los que se desesperan cada vez que te sacan tarjeta por una dura entrada, sin duda te interesará este *Red Card*, un juego de fútbol firmado por Midway en el que el terreno de juego se convierte en un auténtico campo de batalla, con agresiones de todos los colores y movimientos tipo "Matrix".

Antes de nada, hay que señalar que si buscas un simulador de fútbol serio, aquí no lo vas a encontrar. No sólo porque podamos realizar durísimas entradas sin sanción alguna o espectaculares chilenas a cámara superlenta y con multitud de efectos visuales. Además, los regates no son nada realistas y la física del balón no sigue ninguna lógica, entre otros muchos aspectos. *Red Card* renuncia a todo esto en beneficio de la diversión directa que provoca el loco ritmo de juego, a lo que también ayudan sin duda los espectaculares (y a veces poco prácticos) ángulos de cámara y los efectos de sonido, más propios de un juego de lucha que de uno de fútbol.

52 selecciones nacionales, siete estadios reales, tres modos de juego diferentes y un buen editor de equipos completan un título muy curioso que sólo gustará a los que busquen diversión sin complicaciones. Los puristas mejor que ni se acerquen, ya que su provocada falta de realismo, hace que este fútbol no pueda ser tomado en serio. Eso sí, es tan asequible y divertido que nos podemos echar unas risas con él, sobre todo jugando con amigos. No obstante, una vez pasada la sorpresa inicial puede que no le veas muchos más alicientes.



La espectacularidad de los lances está servida, con durísimas entradas que quedan sin sanción y remates al estilo "Matrix". Como podéis ver, el apartado gráfico acompaña bastante bien.










## Dark Summit

**THQ • Deportivo/Arcade**
Inglés • 2 jug. • +3 años • 67,95 € (11.300 ptas.)
**Memory Card 2 (235 Kb) • Dual Shock 2**

THQ nos trae un juego de snowboard que mezcla velocidad y acrobacias con una historia de fondo poco habitual en el género. El argumento trata sobre unos jóvenes snowboarders dispuestos a sabotear las operaciones del ejército que ha tomado el control de su estación de esquí favorita, tras un incidente OVNI. Para ello, deberán cumplir objetivos de todo tipo, como evitar las patrullas de esquiadores que les persiguen o realizar piruetas específicas en ciertos lugares, mientras descienden por unas pistas repletas de obstáculos y bifurcaciones.

Este planteamiento da lugar a un sencillo arcade con un control diseñado para que podamos enlazar acrobacias sin demasiados problemas, y una realización técnica con aciertos, como el llamativo diseño de pistas y personajes, y algunos defectos como el notorio "popping". El resultado es un juego que sabe entretener si sólo buscamos diversión directa, pero que no atraerá a los que esperan realismo o gran profundidad de juego.

**VALORACIÓN. Es la cara más arcade del Snowboard, ideal para los que quieran velocidad y diversión sin complicaciones, y un control asequible desde el comienzo.**






El apartado gráfico aúna defectos y virtudes a partes iguales, aunque en general cumple.



## Lake Masters EX

**Midas• Deportivo (Pesca)**
Inglés• 1 jugador • + 3 años • 29,95 € (4.983 ptas.)
**Memory Card 2 (90kb) • Dual Shock 2**

Estaréis con nosotros en que un título de pesca no va a ser precisamente el juego más espectacular del año, pero también es cierto que éste consigue trasladar las sensaciones que ofrece este apacible deporte a nuestra PS2. Con un sencillo sistema, de fácil aprendizaje, propone participar en más de 20 torneos en lagos de todo el mundo a lo largo de una temporada. Si te gusta la pesca, te encantará.



**VALORACIÓN. Es un juego de pesca muy interesante y divertido, aunque nadie lo definiría como apasionante... Es el único juego del género en PS2 y tiene buen precio.**




## All Stars Baseball 2003

**Acclaim• Deportivo**
Inglés • 1-4 jug. • + 3 años • 57,04 € (9.490 ptas.)
**Memory Card 2 (230kb) • Dual Shock 2**

La serie de simuladores de béisbol de Acclaim es ya clásica y éste, como el año pasado, cuenta con todas las licencias de equipos y jugadores de la liga norteamericana, así como varios estadios reales en que se juega la competición. Su control es intuitivo, aunque lleva un poco de tiempo hacerse con todas sus posibilidades. Lo que no tenemos muy claro es si habrá muchos fans de este deporte en España...



**VALORACIÓN. Visualmente correcto, el título mantiene las muchas opciones de su predecesor en la serie, con un sistema de juego más sencillo e intuitivo.**



# Pro Rally 2002

## La aportación de Ubi Soft

**La compañía gala nos ofrece su particular visión de esta especialidad del motor en un título muy normalito en todos sus aspectos, que no puede competir con los grandes del género.**



Salvo la fotorrealista presencia del público, los escenarios presentan sensación de vacío.






*Pro Rally 2002* tiene sólo dos vistas y un modelado de los coches algo limitado en comparación con otros títulos. Además, el duro control de los mismos repercute seriamente en la jugabilidad...

Al reciente aluvión de juegos de rally que estamos recibiendo en los últimos tiempos (y los que nos quedan...), viene a apuntarse ahora *Pro Rally 2002*, un título que no tiene grandes defectos, pero que queda ampliamente superado en calidad técnica por sus "rivales".

Sus principales aciertos vienen dados por el abanico de modos de juego. Nada más empezar deberemos crear a nuestro piloto (es decir, ponerle nombre y decidir su nacionalidad), para después embarcarnos en los cinco modos de juego (tres abiertos y dos más que deberemos desbloquear), que van desde pruebas fieles a esta especialidad (Contrarrelojes sueltas, el modo Torneo...) hasta un modo Arcade, donde competiremos con otros cinco rivales en carrera. Incluso hay una modalidad de pruebas sueltas al estilo de las licencias de la serie *Gran Turismo,* pero con muchos menos retos, claro). Y no nos olvidamos del modo Multijugador, donde podremos jugar con un amigo incluso un torneo completo.

La relativa riqueza de opciones también se mantiene en el elenco de circuitos y coches. Tendremos a nuestra disposición hasta 48 tramos, repartidos por los países acostumbrados (Argentina, Gran Bretaña, España...), cada uno con sus peculiaridades. En cuanto a los modelos disponibles, tendremos 20 coches oficiales distribuidos en cuatro categorías.

Las principales "pegas" llegan con el apartado técnico. El modelado de los coches no pasa de correcto. Se han utilizado más de 3.000 polígonos para cada vehículo, lo que no estaría mal si no hubiéramos visto los que ofrecen próximos bombazos del género como *V-Rally 3* o *Colin McRae Rally 3.* A los escenarios les pasa exactamente lo mismo: no están mal, pero están un poco "vacíos" para lo que ya vamos viendo. Además, el control no nos termina de convencer. Resulta bastante duro en ocasiones y la física de los coches no está del todo bien conseguida, lo que finalmente acaba socabando toda posibilidad de realismo.

En fin, que *Pro Rally 2002* es un título muy normalito que puede aplacar tus ansias de competición si ya has acabado con *WRC,* pero sólo hasta que lleguen las próximas "estrellas" del género, que prometen superarlo.

## Escuela de pilotos

Entre los cinco modos de juego disponibles en *Pro Rally 2002* llama la atención la escuela de pilotos, una modalidad en la que deberemos superar una serie de pruebas básicas de conducción que nos servirán para familiarizarnos con el control y que también tendrán algo de reto. Obviamente, no son las licencias de la excepcional serie *Gran Turismo,* pero...




Antes de empezar, nos darán una serie de consejos para optimizar los resultados.



Tendremos que prestar atención tanto al crono como a los daños en el coche.






**PRO RALLY 2002**
Ubi Soft • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Precio: **42,95 € (7.146 ptas.)** — Edad: **+3**
Memory Card 2 (168 Kbytes) — Dual Shock 2

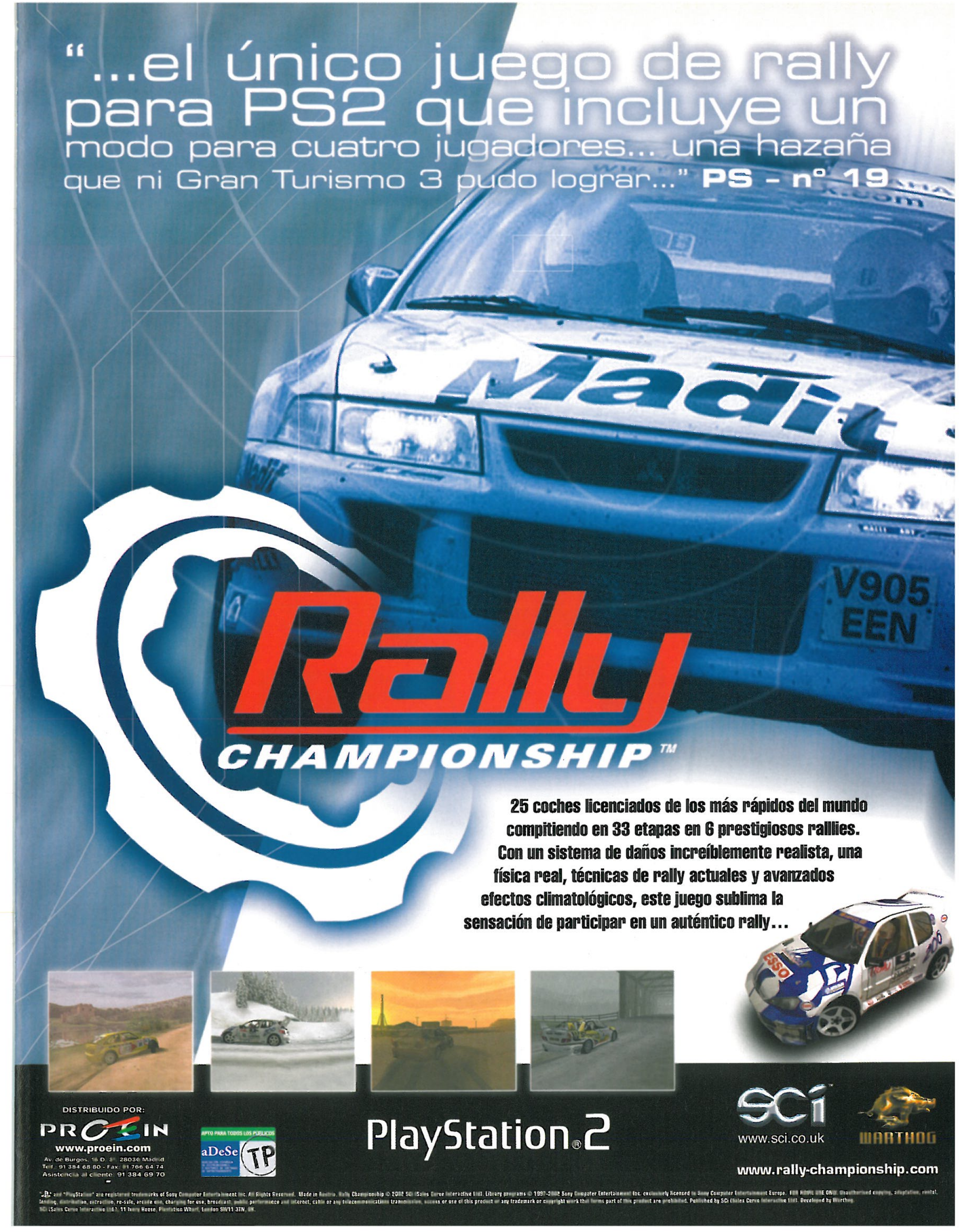
Gráficos **6** — Sonido **7** — Diversión **6**

- Sus cinco modos de juego.
- Variedad en coches y tramos.

- El control es algo duro.
- El apartado gráfico es limitado.

**6**

*Pro Rally 2002* es un título muy justito que no admite parangón ni con el consolidado *WRC* ni con los pesos pesados que se avecinan. Si los quieres tener todos...



"...el único juego de rally para PS2 que incluye un modo para cuatro jugadores... una hazaña que ni Gran Turismo 3 pudo lograr..." PS - n° 19
Rally
CHAMPIONSHIP™
25 coches licenciados de los más rápidos del mundo compitiendo en 33 etapas en 6 prestigiosos rallies. Con un sistema de daños increíblemente realista, una física real, técnicas de rally actuales y avanzados efectos climatológicos, este juego sublima la sensación de participar en un auténtico rally...
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Tel.: 91 384 68 80
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
PlayStation®2
SCi
www.sci.co.uk
WARTHOG
www.rally-championship.com

# Esto es Fútbol 2002

## Más asequible que nunca

Con *Esto es Fútbol 2002*, Sony y Team Soho estrenaron su serie futbolera en los 128 bits, consiguiendo un título muy jugable y atractivo gráficamente que a la postre se situó entre los dos pesos pesados: *FIFA 2002* y *Pro Evolution Soccer*. Mientras que, como de costumbre, *FIFA 2002* apostaba por la gran cantidad de opciones y *Pro Evolution Soccer* por un sistema de juego realista y exigente, *Esto es Fútbol 2002* logró un acertado equilibrio entre opciones (20 campeonatos, más de 300 equipos en total...) y jugabilidad (sin llegar a las altas cotas de realismo de *PES*, pero con más "chicha" que el *FIFA*). Y todo ello aderezado con un apartado gráfico deslumbrante en el que destaca la recreación facial de los jugadores, la mejor hasta la fecha.

Aunque tiene algunos puntos negativos (como los sosos comentarios de Gaspar Rosetti), *EEF 2002* es un completo juego de fútbol, asequible para todos y con un más que presentable abanico de opciones. Si no lo tienes, ésta es una gran oportunidad de hacerte con él por poco dinero.





El sistema de juego ofrece no pocas posibilidades. Podremos incluso "tirarnos a la piscina".



El trabajo en el modelado y animación facial es sobresaliente. Aquí vemos a Batistuta celebrando un gol con la zamarra de Argentina.




# Moto GP

## Un campeonato tirado de precio

Sony continúa ampliando imparablemente la oferta de su serie Platinum con el primer juego de motos que vio la luz en PS2, un arcade de velocidad desarrollado por Namco que cuenta con la licencia oficial del campeonato de motociclismo del año pasado y que, gracias a su calidad, se convirtió en uno de los juegos más vendidos durante los primeros meses de vida de la consola. Como producto oficial que es, *Moto GP* nos ofrece la posibilidad de disfrutar de todas las escuderías y pilotos oficiales de la temporada pasada, así como 5 de los circuitos más importantes del campeonato, como Motegi o Jerez.

Con todos estos elementos, podemos disputar carreras sencillas, campeonatos y unos divertidos desafíos, como superar un tramo determinado en un límite de tiempo, todo ello desde un enfoque y un control muy arcade en el que no tienen cabida, por ejemplo, ni los desperfectos en las motos ni las averías.

Si lo comparamos con su secuela, *Moto GP* sale un tanto mal parado en todo lo referente a cantidad de circuitos, modos de juego... etc. Sin embargo, la jugabilidad, que al fin y al cabo es lo que importa, es prácticamente la misma, ya que en la secuela tan sólo se han incluido algunas acrobacias con la moto y circuitos con el asfalto mojado. Por esa razón, si no estás dispuesto a pagar casi 60 Euros por *Moto GP2*, puedes invertir exactamente la mitad en su predecesor, aunque por la mitad de precio, como es lógico, también tendrás la mitad de opciones... tu decides.



Los pilotos y motocicletas no están actualizados, ya que corresponden al campeonato anterior.



La vista interior resulta vertiginosa, y es la que más sensación de velocidad ofrece.





Play

# Guías & Trucos





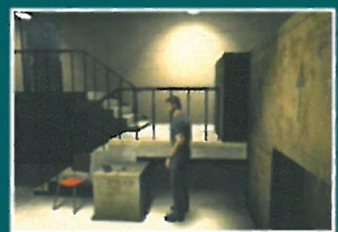
## Y trucos para:

**Metal Gear Solid 2, Head Hunter, Virtua Fighter 4, FIFA 2002, Rez, Jedi Starfighter, Sled Storm, Manager de Liga 2002...**

# HEAD HUNTER (PS2)

**• Todas las armas con munición infinita:**
A la derecha de las taquillas en las que has recogido algunas armas, verás una taquilla con una estrella dibujada, que contiene todas las armas del juego con munición infinita. Para abrirla, supera los récords de Hank Redwood en el modo L.E.I.L.A. y después completa el juego, consiguiendo también 250 puntos de táctica. ¡Ah, y sin haber matado a demasiadas ratas!





## Deus Ex (PS2)

**• Modo Dios:**
Durante el juego, presiona **Select** y luego: **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **Start**, **Start**, **Start**. Activarás la carpeta "Cheats".

## ESPN International Winter Sports (PS2)

**• Traje de oso:**
Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos masculinos en el Modo Campeonato.
**• Traje de pingüino:**
Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos femeninos en el Modo Campeonato.
**• Traje de robot:**
Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos masculinos y femeninos en Modo Trial. En todos los casos, pulsa **L1** o **R1** en la pantalla de selección de personajes para elegir el traje.

## FIFA 2002 (PS/PS2)

**• Acceder a la pantalla de trucos:**
Pulsa ■ en la pantalla de recompensas "Rewards" para acceder al menú de trucos y ver los que tienes disponibles y activarlos o desactivarlos. Al principio no tendrás ninguno...
**• Balón gigantesco:** Gana la Copa de Oro.
**• Sin fueras:** Gana el Campeonato Europeo.
**• Todos al suelo:** Gana la Copa de América.
**• Cabezones:** Gana la Copa de Europa.
**• Balón loco:** Gana el trofeo de la EFA. Pulsa ■ para hacer que la pelota se "enloquezca".
**• Torneos bonus:**
Gana los siguientes campeonatos para desbloquear los torneos correspondientes:
AFC: Copa de las Naciones Asiáticas.
CONCEBOL: Copa de Oro.
CONCACAF: Copa América.
UEFA: Campeonatos Europeos (Euro 2004).
**• Desbloquear los cromos de Panini:**
Supera los siguientes eventos para sacar los cromos en la pantalla de recompensas:
Clasificación para la Copa del Mundo de la AFC: Myung Bo Hong.
Clasificación para la Copa del Mundo de la UEFA: Francesco Totti.
Clasificación para la Copa del Mundo de la CONMEBOL: Roberto Carlos.
Clasificación para la Copa del Mundo de la CONCACAF: Ruud Van Nistelrooy.
EFA: Nuno Gomez.
Copa del Campeonato Europeo: Iker Casillas.
Campeonato Europeo: Thierry Henry.
Copa América: Henrik Larsson.
Copa de Oro: Thomasz Rodzinski.
Confederaciones FIFA: Steve Marlet.

## Mad Maestro (PS2)

**• Resetear la partida durante el juego:**
Pulsa y mantén **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y pulsa **Start** + **Select** durante una partida para que aparezca el menú desde donde podrás salir.

## Metal Gear Solid 2 (PS2)

**• Volverse más fuerte:**
Agárrate a una barra o a un saliente y usa la vista en primera persona. Pulsa **R2** y **L2** y Snake hará una flexión. Si haces 100 seguidas, Otacon te comunicará que tu Grip ha mejorado.
**• Responder a los mensajes del Codec:**
Cuando uses el Codec para contactar con alguien, pulsa **R1** o **R2** para que Snake haga comentarios chistosos.
**• Problemas en los baños:**
Mientras escuchas la conversación entre Ocelot y Solidus con el micrófono direccional, pulsa izquierda para dirigir el micro hacia los baños.
**• Conseguir la cámara de fotos digital:**
Tras terminar el juego, tendrás disponible en tu inventario la cámara de fotos digital para los episodios Plant y Tanker. Puedes utilizarla para hacer fotos y guardarlas en la tarjeta.
**• Despertar a los guardas:**
Puedes despertar a un guarda aturdido si utilizas el spray en su cara.
**• Obtener una peluca:**
Juega los episodios Tanker y Plant y hazte con todas las placas militares. Luego empieza una nueva partida y guárdala. Aparecerá una peluca en tu inventario que te dará munición infinita.
**• Marines un tanto raros:**
Si le haces una foto al hombre desnudo del armario de la sala de máquinas, cuando vayas a la sala del Metal Gear Ray, los Marines estarán en calzoncillos.



**• Conseguir el camuflaje óptico:**
Consigue 78 placas militares en el Tanker o 121 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.
**• Conseguir la peluca marrón:**
Consigue 73 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Te dará municiones infinitas. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.
**• Conseguir la peluca naranja:**
Consigue 170 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Te dará un indicador de agarre infinito. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.
**• Conseguir la última peluca:**
Consigue 218 placas militares en el Big Shell y termina el juego. Conseguirás oxígeno infinito. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.

## Rez (PS2)

**• Desbloquear la Zona 5:**
Tienes que superar las Zonas 1 y 4 al 100 %.
**• Desbloquear nuevos tipos de tiro:**
Cumple cada uno de estos requisitos en la opción "Score Attack".
Tipo 1: Supera una zona 5 veces.
Tipo 2: Supera una zona 10 veces.
Tipo 3: Supera una zona 15 veces.
Tipo 4: Supera una zona 20 veces.
Tipo 5: Supera una zona 25 veces.
Tipo 6: Supera una zona 30 veces.
**• Conseguir nuevos modos de cámara:**
Cumple cada uno de estos requisitos en la opción "Score Attack".
Vista cercana: Queda el primero en 2 zonas.
Vista alejada: Queda el primero en 3 zonas.
Vista dinámica: Queda el primero en 4 zonas.
Vista en primera persona: Queda en primer lugar en 5 zonas.
**• Nuevas formas del personaje:**
Consigue el 100% en la clasificación Shoot Down en el número de zonas indicadas o acumula las horas de juego precisas.
Forma Zero: aparece a la vez que la segunda.
Segunda forma: 1 zona o 5 horas de juego.
Tercera forma: 2 zonas o 6 horas de juego.
Cuarta forma: 3 zonas o 7 horas de juego.
Quinta forma: 4 zonas u 8 horas de juego.
Forma final: 5 zonas o 9 horas de juego.
Los aliens de *Space Channel 5*: Consigue el 100% de la clasificación Shoot Down en todas las zonas o acumula 10 horas de juego.
**• Desbloquear Overdrive infinito:**
Consigue muchas (muchísimas) Smart Bombs clasificándote en primer lugar en Boss Rush.
**• Desbloquear Trance Mission:**
Consigue quedar en primer lugar en Lost Area.
**• Inmunidad:**
Termina el Direct Assault - Trance. La inmunidad estará dentro de las opciones Beyond.
**• Desbloquear niveles en Score Attack:**
Termina este modo con dificultad Normal.
**• Acceder a Lost Area:**
Termina la zona 5 en modo Normal o acumula 5 horas de juego.

# MANAGER DE LIGA (PS2)

Todas estas claves se introducen como nombre de jugador. Escribe la palabra adecuada en función del truco que quieras activar y verás que aparece una frase alusiva al truco en la parte inferior de la pantalla. Después podrás poner tu nombre para jugar. Puedes activar varios trucos a la vez en una misma partida.
**• Dinero extra:** MINTED.
**• Características al 90%:** AWESOME.
**• Ganar todos los partidos:** RUN OF FORME.
**• Correr más rápido:** HYPERACTIVE.
**• Comprar jugadores sin restricciones:** FANTASY.
**• Construcción rápida de estadio:** QUICK DRY.
**• Recuperaciones rápidas de lesiones:** HEALING HANDS.




**• Tácticas autoseleccionables:** "NO BRAINER".
**• Árbrito cegato:** MUST BE BLIND.
**• Sol todo el año:** SUN BURN.

# STAR WARS: JEDI STARFIGHTER (PS2)





- **Código Maestro:**
Introduce la palabra "PNYRCADE" como código para activar el truco.
- **Modo Dios:**
Introduce la palabra "QUENTIN" como código para activar el truco.
- **Quitar de la pantalla los indicadores de pantalla:**
Introduce la palabra "NOHUD" como código para activar el truco.
- **Ángulos de cámara alternativos:**
Introduce la palabra "DIRECTOR" como código para activar el truco. En el juego, pulsa **Select** para cambiar de cámara o **R1** para hacer zoom.
- **Controles invertidos:**
Introduce la palabra "JARJAR" como código para activar el truco.
- **Imágenes de Simon:**
Introduce la palabra "SIMON" como código para activar el truco.
- **Mensaje programado:**
Introduce la palabra "MAGGIE" como código para activar el truco.
- **Desbloquear la nave Mara Jade's Z-95:**
Introduce la palabra "HEADHUNT" como código para activar el truco.
- **Desbloquear el modo Boss Rush:**
Consigue el 95% de la clasificación Shoot Down en las zonas 1 a 5 en modo Normal.

## Sled Storm (PS2)

- **Modo Desafío y pista Black Diamond:**
Completa el juego en el modo Campeonato.
- **Conseguir puntos fácilmente para desbloquear personajes secretos:**
Busca una rampa larga donde realizar piruetas y conseguir puntos. Haz una, vuelve a la rampa y repítelo las veces que necesites. Después, termina la carrera para desbloquear al personaje. Podrás hacerlo en las pistas que tengas personajes ocultos.

## Spy Hunter (PS2)

Todos estos trucos se activan del siguiente modo: elige a un agente al principio del juego y selecciona una ranura vacía. Introduce la palabra correspondiente como nombre. Si lo introduces bien, el nombre desaparecerá y oirás un sonido. Introduce tu nombre y juega.




- **Spy Hunter clásico:** OGSPY
- **El tema principal por Saliva:** GUNN
- **Ver vídeo musical del juego:** SALIVA.
- **Making of de Spy Hunter:** MAKING.
- **Vídeo con diseños del juego:** SCW823.
- **Las primeras animáticas:** WWS413.

## Virtua Fighter 4 (PS2)

- **Cambiar el fondo del menú principal:**
Elige Options, Settings, Game y pulsa L + R para cambiar el decorado.
- **Poses de victoria antiguas:**
Cuando un personaje consigue el nivel 2, gana la pose 1. Para verla, durante un replay mantén pulsados los botones de puñetazo, patada y guardia. Cuando consigue el nivel 3, gana la pose 2. Para verla, durante un replay mantén pulsados los botones puñetazo y patada.
- **Conseguir un trofeo:**
Supera las 26 pruebas del modo Trial bajo el modo Training y verás cómo un pequeño trofeo aparece en lo alto de la barra de vida del personaje.
- **Trajes alternativos:**
Mantén pulsado **Start** en la pantalla de selección de personajes y pulsa ✖.
- **Desbloquear a Dural:**
En el modo Kumite, vence a Dural y podrás seleccionarlo en el modo VS.
- **Modelo de personaje VF1:**
Selecciona al personaje creado que sea, como mínimo, Shodan (rango debutante) y mantén pulsados los botones Patada + Puño hasta que empiece el combate.

**Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":**
**Hobby Press. PlayManía.**
**C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.**
**También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:**
**playmania.trucos@hobbypress.es.**

## Comprando ropa en MGS 2

**He oído hablar del traje Stealth en *Metal Gear Solid 2*, pero ¿¿¿qué es???**

✉ Eugenio San Cristóbal (Barcelona)

Es el camuflaje óptico, y se utiliza para que nadie te vea, como es lógico. Se consigue cogiendo con Snake al menos 100 Dog Tags y unas 120 con Raiden.

## Ayuda para Baldur´s Gate

**Hola, estoy atascado en el juego *Baldur´s Gate*. En la parte de los enanos, en la cima de la montaña donde hay que encender el faro, no encuentro al que tiene la antorcha. ¿Se ha perdido? ¿Llamo a Lobatón? ¡¡Ayudadme!!**

✉ Anónimo (e-mail)

Para conseguir la antorcha, desde la bifurcación que tiene tres caminos que encuentras en la montaña, marcha hacia el este para llegar a un área inmensa, donde pelearás con un montón de monstruos. Avanza por el lado derecho de la zona y encontrarás el cadáver de un enano; regístrale y encontrarás la antorcha.

## Dudas varias sobre Head Hunter

**¿Alguien sabe en *Head Hunter*, cuando me enfrento a "cyber Cowboy", qué tengo que hacer con las arañas, hacia donde tengo que dirigirlas? ¿Cómo puedo acabar con él y con las malditas arañitas?**

✉ Eduardo (e-mail)

Puedes eliminarlas con dos disparos, pero no se trata de cargárselas, sino de usarlas contra Ramírez. Dispárales una sola vez, acércate a ellas y pulsa X para controlarlas. Una vez que pases a cámara subjetiva, ponlas en movimiento con X y salta contra el cristal tras el que se esconde Ramírez pulsando X otra vez. Puedes modificar la dirección durante el trayecto. Tras estampar varias arañas contra el cristal, éste se romperá y podrás hablar cara a cara con el malo.

## Desnudo en MGS 2

**¿Qué hago después de salir de la sala de interrogación? Salgo, estoy desnudo, sin armas, y no encuentro una salida más que una puerta que no me lleva a ninguna parte y estoy atascado**

✉ Anónimo (Córdoba)



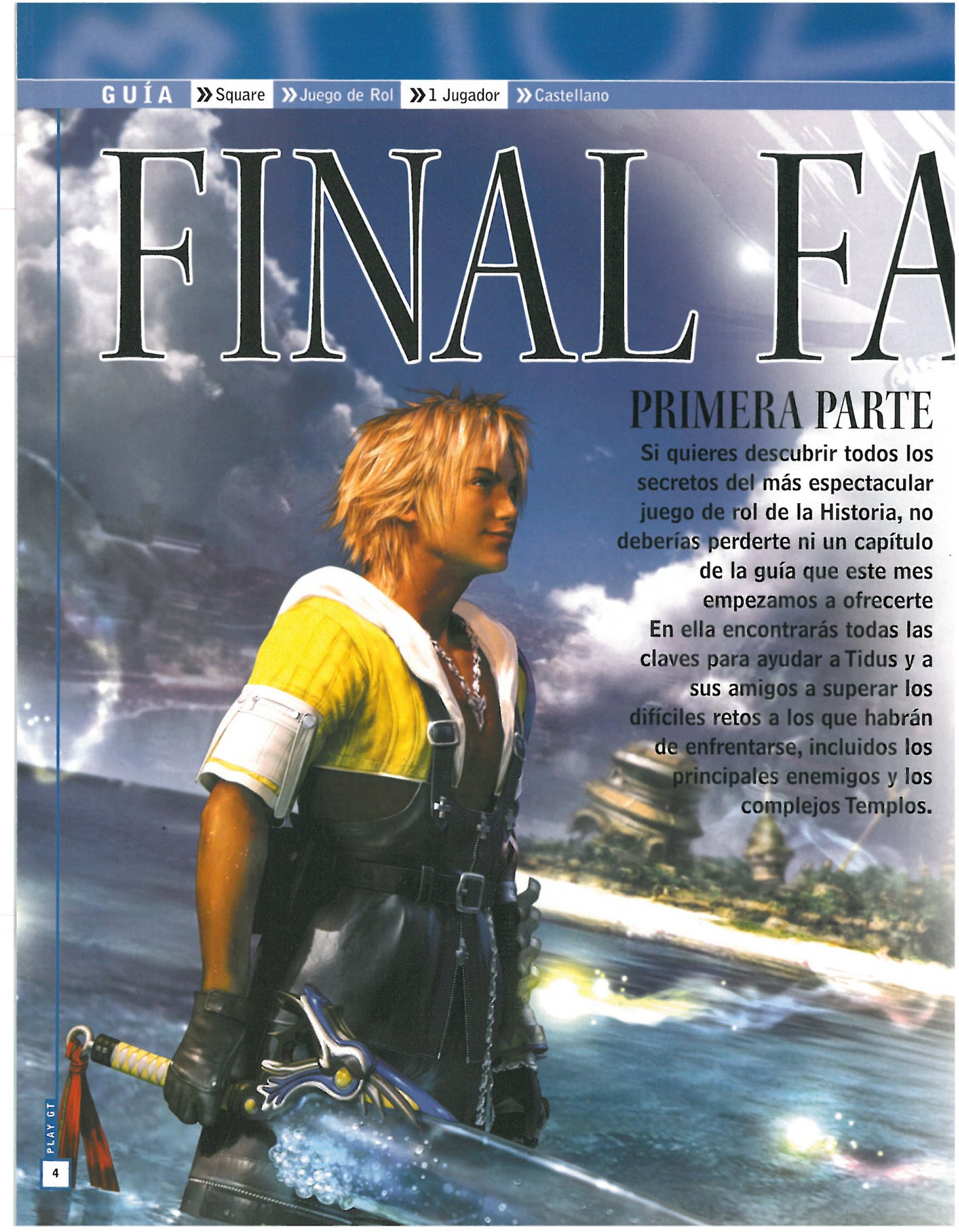
Activa el nodo y sal por la puerta de la derecha. Cuando estés en el almacén, sigue hasta el fondo. A la izquierda hay una escalera: sube por ahí y enfrente encontrarás a un soldado que esta patrullando por un pasillo que al final tiene una puerta. Lo esquivas o le dejas K.O. y te metes por esa puerta. En el pasillo, escucha todo lo que te diga Campbell y espera a que te llame Rose.

## Ayuda para Silent Hill 2

**Hola, Necesito saber dónde puedo conseguir los cuatro ítems secretos conseguir el final Renacimiento en el juego de PS2 Silent Hill 2.**

✉ Roberto Borras (Jaén)

El Libro de las Memorias Perdidas se encuentra en la zona Oeste de Silent Hill, en la gasolinera Texxon, en un armario que hay junto al coche en el que has cogido la cañería de hierro. El Libro de Ceremonias Crimson está en el hotel Lakeview, en el armario que hay a la derecha de la mesa con los auriculares de la Reading Room de la dimensión oscura del Hotel. El Crisma Blanco está en la cocina del apartamento 105 de los apartamentos Blue Creek, en la primera planta. Y por último, la Copa de Obsidiana se encuentra en la pequeña vitrina de cristal rota de la tercera sala de la Silent Hill Historical Society, pero recuerda, tienes que haberte pasado el juego al menos una vez para que estos objetos aparezcan en los sitios indicados.



# FINAL FA

## PRIMERA PARTE

**Si quieres descubrir todos los secretos del más espectacular juego de rol de la Historia, no deberías perderte ni un capítulo de la guía que este mes empezamos a ofrecerte En ella encontrarás todas las claves para ayudar a Tidus y a sus amigos a superar los difíciles retos a los que habrán de enfrentarse, incluidos los principales enemigos y los complejos Templos.**

# NTASY X

## 01 ZANARKAND

Déjame contarte nuestra historia, quizá sea nuestra última oportunidad..." estas son las palabras con las que se presenta Tidus, un tipejo rubio con el que a partir de ahora pasaremos mucho tiempo. En su mundo, Spira, él es un conocido jugador de blitzbol; y así comienza su relato, rodeado de sus admiradores justo antes de un partido. **Firma autógrafos** a los dos grupos de chicos y chicas (y aprovecha para cambiar el nombre del personaje si así lo deseas) y avanza por la calle para llegar hasta el **estadio**.

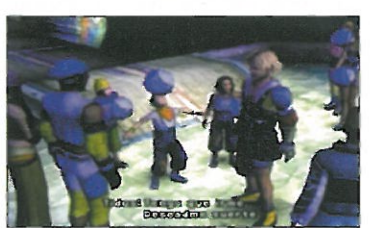
Tras disfrutar de la primera CG, veremos cómo la maravillosa ciudad de nuestro protagonista queda asolada y seremos testigos del comienzo de la pesadilla particular de Tidus.

Cuando recuperes el control, avanza hasta encontrarte con un viejo amigo, **Auron**, que te pedirá que le sigas por la ciudad. Por el camino te enterarás de que el que está provocando esta catástrofe es un tal **Sinh** y a los pocos instantes te tocará enfrentarte con sus primeras **criaturas**. Estos primeros combates apenas entrañan dificultad, ya que son tutoriales sobre cómo aprender a jugar, de modo que haz lo que te dicen y sigue avanzando hasta llegar al pez gordo. **(Cuadro Jefe Emús)**

Nada más acabar con ella, verás tu primer **punto para salvar** detrás de lo que queda del brote. Aparte de poder guardar tus avances, estas Esferas te permitirán recuperar toda la vitalidad y los Puntos Mágicos, de modo que aprovéchalas bien cuando las encuentres.

Al seguir a Auron, seréis acorralados por nuevas **Escorias**; cuando Auron lo diga, **golpea la máquina** de la derecha tantas veces como sea necesario y disfruta de una nueva CG.

Al aparecer bajo el agua, un símbolo en la esquina inferior derecha de la pantalla nos explicará que presionando el botón Círculo podemos bucear. Mientras presionas el botón, podrás ver a la izquierda una **plataforma luminosa**. Nada hacia ella para encontrarte con el **pequeño Tidus**. Después...

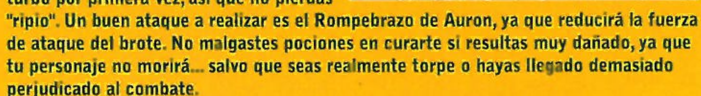

Para empezar, habla con tus fans para firmar autógrafos y observar sus habilidades con el balón.


Auron, un viejo amigo de la familia explicará a Tidus qué es lo que está atacando Zanarkand.

### → JEFE EMÚS

**•Vitalidad: 2.400**

Emús te atacará únicamente con el hechizo Gravedad. En el primer turno te hará más daño, pero a medida que tú le ataques irá perdiendo fuerza. Además, podrás aprender a utilizar los ataques turbo por primera vez, así que no pierdas


"ripio". Un buen ataque a realizar es el Rompebrazo de Auron, ya que reducirá la fuerza de ataque del brote. No malgastes pociones en curarte si resultas muy dañado, ya que tu personaje no morirá... salvo que seas realmente torpe o hayas llegado demasiado perjudicado al combate.

## 02 BAJO EL MAR

**Objetos**

- En cofres: **200 Guiles, 2 pociones, 1 Ultrapoción, 1 Poción X, 1 Éter, 1 Ultrapoción**
- De la gente: --

En esta nueva zona, tendrás que desplazarte nadando hasta el lugar que indica la flecha. Pero antes, investiga a ambos lados del agua para encontrar dos **cofres** (uno a cada lado). Siguiendo la flecha accederás a las **Ruinas Marinas** y encontrarás otro **punto para salvar** la partida.

Camina por el estrecho **puente** hasta la desviación de la izquierda, allí podrás encontrar otro **cofre**, coge lo que hay en el interior y regresa hasta el camino principal. Al hacerlo, se romperá y nuestro protagonista caerá al vacío. Nada un poco hacia el frente; a las pocas brazadas, saldrán al encuentro de Tidus unas bestias que derrotar llamadas **Gurami**. Antes de que acabes con ellas tendrás una visita de un pez más gordo **(Cuadro Jefe Josguein)** »


No te preocupes por el monstruo, ya que hagas lo que hagas, Tidus podrá huir a un lugar seguro...


Recorre bien el lugar antes de seguir la flecha roja, para no dejar ningún cofre en el camino.

### → JEFE JOSGUEIN

**•Vitalidad: 32.000**

No hace falta que te rompas la cabeza para buscar la forma de derrotarle. Sólo atácale de vez en cuando hasta que Tidus sea capaz de huir a un lugar seguro. No intentes hacerte el héroe, que no merece la pena...



»Una vez dentro de las ruinas, tendrás que buscar algo para que Tidus pueda preparar un buen **fuego** antes de congelarse y quedarse "pajarito". Salva la partida y entra en la sala que verás a la izquierda del **punto para salvar** y recoge **Yesca y Pedernal**. En la sala principal, encontrarás escondido un **cofre** detrás de la columna (al lado de la puerta cerrada).

Busca los objetos necesarios para encender un buen fuego. Sólo necesitas unas flores secas.



Cuando Tidus encienda el fuego, observa el lugar y prepárate para la primera pelea en serio.

Avanza por la única puerta que queda por investigar; sube las escaleras para recoger unas **Flores Secas**. Antes de las escaleras encontrarás un **cofre** escondido cerca de la puerta (camina hacia abajo). Si cruzas la puerta que hay subiendo las escaleras encontrarás otro **cofre** al fondo del pasillo donde estás. Vuelve a la sala principal e investiga el lugar que hay marcado en el mapa. Tras **encender el fuego**, sólo te queda observar atentamente el sueño de Tidus y ver qué pasa a continuación.
**(Cuadro Jefe Krikk)**

### → JEFE KRIKK

**•Vitalidad: 1.500**

**Ataca siempre que puedas hasta que aparezcan los refuerzos. Con la chica podrás robar Granadas para lanzárselas después y hacerle más daño. Con Tidus realiza ataques físicos normales.**



# 03 LOS ALBHED

## Objetos
•En cofres: -- •De la gente: **3 pociones**

Cuando acabe el combate, los seres extraños secuestrarán a Tidus y lo llevarán a su **barco**. Allí, una vez Tidus despierte de su sueño, le pedirán de buenas formas que les ayude. De cualquier forma la **chica** se entenderá mejor con nuestro protagonista, aunque ver a los demás explicarse no tiene desperdicio, ya veréis.
Antes de hablar con la chica investiga el barco para **salvar la partida**, recoger **objetos** y hablar con los albhed. Cuando estés preparado, acércate a la **niña** que te ayudó en el combate y prepárate para recibir tu primera lección sobre cómo **desarrollar a los personajes**. Presta mucha atención, porque de ello depende que te resulten en un futuro más fáciles los combates o más difíciles. Cuando acabe la explicación podrás **mejorar a Tidus** para empezar.
Habla de nuevo con la chica para comenzar la **búsqueda submarina**. Nada más entrar en el agua, sigue la flecha que aparece en el mapa hasta llegar a la **máquina**. En el camino podrás encontrar algún enemigo que otro, de modo que podrás ir adquiriendo experiencia. Enfréntate a ellos.
Al entrar en la zona, verás un **punto para salvar** y una especie de **panel electrónico**. Para hacer que funcione golpéale varias veces; después sigue a la chica hasta la siguiente sala y golpea de nuevo la **máquina** que hay en el centro. Regresa a la sala anterior para enfrentarte a un nuevo enemigo.
**(Cuadro Thros)**
Una vez todo haya acabado, sigue a la chica hasta la superficie y escucha atentamente la conversación que tendrán ambos personajes. Descubriremos que la chica se llama **Rikku** y muchas otras cosas más. Antes de volver a hablar con Rikku, **salva la partida** por lo que pueda pasar...



Los personajes que secuestraron a Tidus harán lo imposible para comunicarse con él.



Presta atención a las explicaciones de Rikku para familiarizarte rápido con el panel de desarrollo.

### → THROS

**•Vitalidad: 2.200**

**Roba Granadas con la chica y lánzaselas para hacerle más daño. Con Tidus realiza ataques físicos y, cuando se esconda tras la columna, elige el Comando Extra Esperar o Rodear cuando esté disponible. Con Esperar, recuperarás 50 de vitalidad.**



# 04 BESAID

## Objetos
•En cofres: **Símbolo de la Luna, 2 Antídotos, 1 Cola de Fénix, 1 Ultrapoción, 2 Antídotos, 1 Cola de Fénix, 1 Ultrapoción, 400 Guiles y 2 Pociones**
•De la gente: **3 Pociones, 200 Guiles, 1 Ultrapoción, 2 Pociones**

Al acabar el ataque de Sinh, Tidus aparecerá semiinconsciente flotando en el agua, pero pronto se despertará. Antes de ir hacia los **jugadores de Blitz**, dirígete a las playas que hay a la izquierda y a la derecha del lugar en el que se encuentra el "prota" para encontrar **dos cofres**.
Después camina hacia la playa para hablar con los que te dieron el balonazo. Antes de seguir a **Wakka** a su pueblo, habla con el resto varias veces para obtener numerosos **objetos**. **Salva la partida** y sigue a Wakka hasta el lago. Una vez dentro del agua, investiga el **fondo marino** para encontrar **tres cofres** y aprovecha las luchas con las **Pirañas** para ganar un poco de PH y unos cuantos Guiles. Antes de salir del agua, Wakka propondrá a Tidus que juegue en su equipo; tras aceptar, ambos saldrán del agua y te encontrarás de camino al **pueblo de Besaid**.
Como guía turístico el pelirrojo no tiene precio, la verdad; escucha atentamente todo lo que te tenga que decir antes de aventurarte a investigar el pueblo.
Entra en todas las casas y habla con los "besaidianos" que encuentres a tu paso. Cerca de las casas podrás encontrar **cuatro cofres** con objetos interesantes



Antes de llegar a la playa, podrás recoger de los alrededores algún cofre con objetos interesantes.



Al llegar al pueblo de Wakka, recorre todas las esquinas para encontrar los cuatro cofres.

en su interior. Para que te sitúes, te diremos que la primera casa a la izquierda es una **tienda**, la segunda a la izquierda es el **Albergue de la Legión**. La segunda casa de la derecha es la de **Wakka**, y el edificio enorme que hay al fondo del pueblo es el **Templo**. Una vez tengas esto aprendido, compra provisiones, habla con los legionarios para que te expliquen su misión en Spira y por último entra en el Templo. Cuando el sacerdote te haya dado el sermón del día, sal para dirigirte a la casa de Wakka; allí Tidus podrá descansar...

Al despertar de la pesadilla, vuelve al Templo para ver qué está pasando.



Que no se te olvide visitar a la Legión, para que te expliquen su misión y conseguir algunos objetos.

# 05 TEMPLO BESAID

Al entrar en el Templo descubrirás que alguien está en peligro, y Tidus, ni corto ni perezoso, entrará en el recinto sin pensarlo un momento.

Tenemos que explicarte que te encontrarás varios recintos como éste a lo largo de la aventura, y no todos tan fáciles. En estas zonas, lo que tienes que hacer es jugar con las esferas que te ofrecen hasta dar con la combinación exacta y descubrir todos los secretos. Pero tranquilo, porque nosotros te facilitaremos los pasos que debes dar para llegar al final del recinto. Para empezar, examina el **Símbolo** que hay al fondo de la sala; cuando aparezca en la otra pared el mismo símbolo, tócalo para que aparezcan unas escaleras.

En el piso inferior encontrarás una nueva sala con una repisa de piedra en la pared. Escoge la opción Inspeccionar para obtener todo tipo de información sobre las clases de esferas (apréndelo bien, porque será igual en todos los Templos). Coge la **Esfera de Obstrucción** y sigue bajando las escaleras hasta llegar a



Al entrar en el Templo, Wakka te explicará porqué ha salido tan rápido de la casa...



Coloca la esfera en la puerta para poder avanzar a la siguiente sala y vuelve a cogerla después.

una puerta. Coloca la esfera en la ranura de la puerta y, una vez abierta, vuelve a coger la esfera.

Sigue el pasillo y coloca la esfera que llevas encima en el hueco que hay en una de la paredes de la izquierda. De este modo podrás abrir una nueva sala en la que podrás recoger la **Esfera de Destrucción**. Antes de cogerla, retrocede hasta el pasillo y busca una zona en el suelo que está más hundida; examina las letras que hay en la pared para descubrir la **Esfera de Besaid** y sal al pasillo para colocarla en el altar que encontrarás fuera.

Cuando desaparezca la pared, arrastra el altar hasta la **baldosa luminosa**, pero no lo coloques todavía encima. Antes de seguir, retrocede hasta la sala anterior donde se encontraba la Esfera de la Destrucción y colócala en el hueco que dejó la esfera de Besaid. Se romperá la pared para dejar al descubierto un **cofre** que contiene una **Vara de Sabio**.

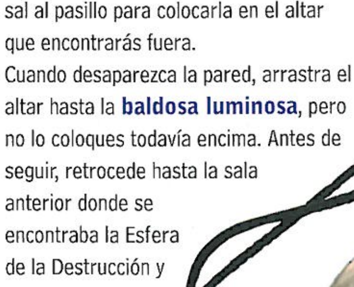
Acto seguido, vuelve hasta el lugar del altar y colócalo en su lugar para reencontrarte con **Wakka** y salir del recinto. Aparecerás en una nueva sala en la que podrás conocer a futuros miembros de tu equipo, de modo que ya no estarás sólo.



Antes de mover el altar, retrocede para descubrir la Esfera de la Destrucción y recoger el tesoro.



Al poco rato podrás conocer a Yuna, la invocadora. Fíjate bien en ella: te acompañará en la aventura.



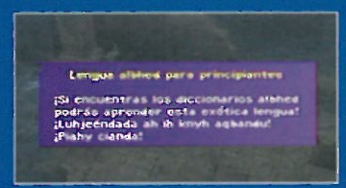






## → Diccionarios Albhed

Desperdigados por toda Spira, se encuentran volúmenes del Diccionario Albhed. Gracias a ellos podrás entender a los albhed, una extraña población que utiliza un lenguaje muy peculiar. En esta guía te daremos las localizaciones de los diccionarios para que aprendas el albhed y puedas entender a estos personajes.



En las Ruinas Marinas conoceremos la existencia de estos importantes diccionarios.

- **Volumen 1:** En el suelo del Barco Zalvage de los albhed, cerca del punto para salvar.
- **Volumen 2:** En el suelo del Albergue de la Legión en Besaid, cerca de la entrada.
- **Volumen 3:** En el suelo de la Sala de Propulsión del Ferry Liki.
- **Volumen 4:** En el mostrador del bar de Kilika.
- **Volumen 5:** En el suelo del Puesto de Mando del Ferry Winno.
- **Volumen 6:** En el suelo de los vestuarios de los Luca Goers, en el suelo detrás de un jugador.
- **Volumen 7:** En el suelo del Auditorio en Luca.
- **Volumen 8:** Te lo dará el albhed Rin en su tienda.
- **Volumen 9:** Se le caerá a Shelinda al caer del chocobo.
- **Volumen 10:** En el suelo de la Senda de las Rocas Hongo, en uno de los caminos de la izquierda antes de una plataforma Yevon.
- **Volumen 11:** En el suelo del camino de Djose, a la derecha detrás de un gran pilar de piedra.



Podrás encontrar el primero de los volúmenes en el interior del barco albhed.

# 06 VIAJE EN BARCO

## Objetos

- En cofres: **1 Panacea, Pociones**
- De la gente: **1 Éter, 3 Colas de Fénix, 1 Anillo de Viaje, 400 Guiles, 1 Panacea**



Antes de llegar al barco tendrás que afrontar varios combates tutoriales para aprender a luchar.



Sinh no se quedará con los brazos cruzados una vez que lo hayas derrotado... ¡snif!

### → KIMAHRI

**•Vitalidad: 750**

**No te preocupes por la salud. Utiliza si quieres la habilidad Ánimo para aumentar la fuerza y la defensa de Tidus. Realiza ataques físicos, hasta que el resto del equipo ponga fin al combate. Al acabar con la pelea obtendrás un Sable Cazador.**



Al salir del Templo, podrás ser testigo de la primera **invocación**. Yuna llamará a **Valefor**, uno de los Eones con los que tendrás que librar la batalla final. Cuando se haga de noche podrás disfrutar de una escena con todos los protagonistas y los vecinos de Besaid. Cuando hayas hablado con todo el mundo, habla con Wakka para ir a descansar. Entre sueños podrás disfrutar de una significativa CG en la que Lulú y Wakka hablarán de un tal Chappu; después, sólo presta atención a la conversación.
Nada más despertar y antes de emprender tu camino, podrás obtener un nuevo **arma**, lo cual llevará a una serie de combates de entrenamiento en los que te enseñarán para qué es bueno cada personaje. Lucha pues a lo largo del camino hacia el **puerto** hasta encontrarte con uno de los **guardianes** de Yuna un tanto cabreado...
**(Cuadro Kimahri)**
Avanza hasta el puerto y habla con la gente para obtener numerosos **objetos**. Después, sube al **Ferry Liki** para disfrutar de una agradable travesía. Una vez tengas el control del personaje, baja hacia los **camarotes** (bajando las escaleras que hay al lado del puente de mando).En el pasillo podrás ver a un extraño personaje, llamado **Oaka**, que nada más conocerte te pedirá un





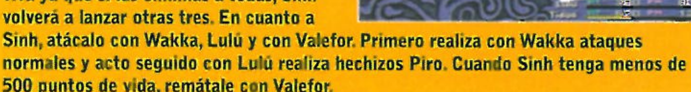
préstamo. Dependiendo de cómo te portes con él, así se portará él más adelante contigo. De cualquier forma, te explicaremos en un cuadro aparte todo lo que necesitas saber sobre este curioso personaje.
En la habitación de la izquierda podrás encontrar un **cofre** y una **maleta** con varias pociones (si la pateas te darán las **pociones**, siempre y cuando no tengas más de 20). La otra sala accesible es la **Sala de Propulsión** en la que podrás ver a los primeros **chocobos**.
Cuando termines de investigar la zona, regresa hasta la cubierta. Dirígete hacia Yuna, después habla con Wakka y luego otra vez con Yuna. Lamentablemente, no podrás enterarte de más cosas de Jecht, ya que alguien te cortará el rollo...
**(Cuadro Sinh)**
**(Cuadro Brote de Sinh: Ekuy)**
Al terminar los combates podrás disfrutar de una escena de vídeo realmente impactante, disfrútala.

### → SINH

**•Vitalidad: 2.000**



**Observa la escena de vídeo y prepárate para tu primer enfrentamiento con el malo de la "peli". Para empezar, no destruyas a las tres Escorias, deja a una viva ya que si las eliminas a todas, Sinh volverá a lanzar otras tres. En cuanto a Sinh, atácalo con Wakka, Lulú y con Valefor. Primero realiza con Wakka ataques normales y acto seguido con Lulú realiza hechizos Piro. Cuando Sinh tenga menos de 500 puntos de vida, remátale con Valefor.**



### → BROTE DE SINH: EKYU

**•Vitalidad: 2.000**



**Al acabar el combate, Wakka se lanzará al agua en busca de Tidus y allí ambos se enfrentarán a otro enemigo. Utiliza la habilidad Ánimo de Tidus y el ataque Niebla de Wakka. Céntrate en el brote e ignora a las Escorias. Ekyu realizará dos ataques Drenaje y después un ataque Hélice. Realiza las pociones y ultrapociones que sean necesarias para salir sano y salvo del combate. Al acabar, obtendrás como recompensa un Sable Gélido y un Anillo de Sobek.**

# 07 KILIKA

## Objetos

- En cofres: **3 Pociones, 2 Esferas de Magia, Cazatalentos,**
- De la gente: **1 Panacea, 1 Elixir, 1 Ultrapoción, 1 Esfera de Suerte**

Cuando estés en tierra firme, **salva la partida** y sigue a los demás. Escucha las explicaciones de Lulú y observa la CG que viene después.
Al acabar, aparecerás en la posada del pueblo; sal y observa cómo ha quedado todo. Antes de reunirte con Wakka, recorre el pueblo para ver qué encuentras por ahí.

A la izquierda de la posada, podrás **ayudar a una niña** a salir de su casa antes de que se derrumbe. En una casa a la izquierda de la posada podrás recoger un **cofre**. Siguiendo el camino de la posada a la derecha podrás encontrar el bar, con un **cofre** en el que obtendrás tu recompensa por salvar a la niña. A la derecha al salir del bar podrás encontrar



Nada más llegar a Kilika, seremos testigos de una de las imágenes más fantásticas del juego.



En uno de los caminos de Kilika podrás salvar a una niña. La recompensa: en el bar.

una **tienda** de armas y protecciones, compra lo que te haga falta y sigue el camino que hay a la derecha del bar para hablar con Wakka. Tras la charla, escoge el camino que seguía hacia el Norte en el lugar donde salvaste a la niña pequeña (sigue la **flecha roja** en el mapa).

Al entrar en el bosque te enfrentarás a más combates tutoriales (aprovecha para ir aprendiendo nuevas técnicas). Si sigues el camino principal, deberás enfrentarte a **Ochú**, el amo del bosque (es totalmente opcional). Si escoges enfrentarte a él, será un combate difícil... pero no hay

nada imposible; puedes intentarlo si tienes la habilidad Mutis aprendida de Wakka. De cualquier forma, puedes dar un rodeo por el bosque para encontrar otro camino y de paso recoger todos los **objetos** que irás encontrando.
Desde el camino principal, avanza por el camino de la derecha en el primer cruce para encontrar el primer **cofre**. Si avanzas por el de la izquierda y después coges el primer desvío a la derecha encontrarás otro **cofre**.
Sigue avanzando hasta encontrar un grupo de **legionarios** y habla con ellos (alguno te dará **objetos**). Habla también con los legionarios que se encuentran cerca de Ochú y con los que están detrás de él. Por último, encontrarás otro **cofre** en el camino principal detrás del Ochú.

Para llegar al Templo, pasa el primer cruce detrás de Ochú y coge siempre el camino de la derecha. Recuerda: puedes guiarte por la flecha roja del mapa.
Cuando acabe la divertida escena, **salva la partida** y termina de subir. En la entrada del Templo, otro de los brotes de Sinh, **Guno**, te dará la bienvenida...


En el bosque encontrarás multitud de cofres con objetos que te serán muy útiles en la aventura.

### → GUNO

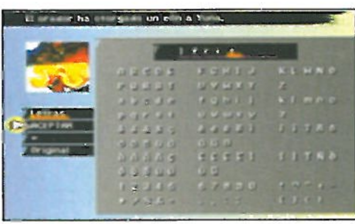
**•Vit.: 3.000 (Tentáculos 450)**



**Primero ocúpate de los tentáculos con los hechizos Piro de Lulú. Después ataca el cuerpo con Kimahri (le hará más daño si tiene la habilidad Penetración). Cuando le hayas dado unos cuantos golpes, saldrá todo el cuerpo; realiza ataques físicos con todos los personajes y sigue utilizando el hechizo Piro de Lulú. Además, podrás utilizar la magia blanca de Yuna para curar al que lo necesite y llamar al Eón Valefor para que te eche una mano.**

# 08 TEMPLO KILIKA

Tras el combate, entra en el Templo y observa la bienvenida que te darán los jugadores de blitzbol. Mientras **Wakka** reza podrás investigar el lugar; habla con él para activar una secuencia de vídeo en la que aparecerá otra invocadora no tan simpática como Yuna. Aunque en un principio no te dejen entrar en el recinto, no te creas que te vas a quedar sin realizar la prueba, la simpática **Dona** se encargará de ello.
Entra por la puerta que hay en la zona para encontrarte con el primer altar, un tanto chamuscado. Quita la **Esfera de Kilika** y colócala cerca de la puerta del fondo. Un pequeño incendio hará que la puerta quede abierta. Quita la esfera y entra en la sala. En la pared del fondo verás un hueco para dejarla, colócala ahí para hacer que aparezca un **símbolo** en la pared. Retira la esfera y déjala en cualquiera de los altares que hay en la sala. Toca el símbolo de la pared para abrir una nueva puerta. Dentro verás la


Al salir verás que Yuna tiene otro Eón más que poder invocar en los combates...


Coloca la Esfera de Kilika en el hueco para quemar la puerta y quítala luego para llevarla a otro sitio.

**Esfera de la Obstrucción** en un altar; cógela y colócala en la sala anterior en el altar que ha quedado libre. Continúa hasta la sala con el camino cortado por un gran fuego; camina hacia la **baldosa brillante** y písala para hacer que el altar aparezca en la habitación.
Coge la **Esfera de Kilika** que hay en la pared de la derecha, colócala en el altar y regresa a la sala anterior para coger la **Esfera de la Obstrucción** y colocarla en el hueco que acaba de quedar libre en la pared. El fuego se apagará y aparecerá una nueva sala. Antes de coger la **Esfera de la Destrucción** que hay en el


Coloca la Esfera de la Destrucción en el último hueco libre para conseguir el tesoro.

interior de la nueva sala, arrastra el altar hasta la **baldosa brillante** para revelar una nueva esfera incrustada en la pared. Cógela y sube las escaleras a mano izquierda para colocarla al lado de la puerta. Retrocede hasta la Esfera de la Destrucción y colócala en el hueco que ha dejó la última Esfera de Kilika para coger del **cofre** una **Placa de Hefesto**.
Avanza hasta la puerta ardiendo, retira la esfera y sube las escaleras para salir del Recinto. Si quieres avanzar rápido, ve hacia la puerta de salida para activar la escena en la que Yuna sale de la sala de invocadores con otro Eón en su poder: **Ifrit**.
Sólo te queda salir del Templo, avanzar por el bosque hasta el **pueblo de Kilika** y coger un nuevo **barco** que te lleve a **Luca**.

## → Mercader Oaka

Una de las cosas opcionales que ofrece el juego es ayudar a un pobre comerciante a salir de la miseria para poder desarrollar su imperio comercial. Para ello, tendremos que "prestarle" algo de dinero cuando lo veamos. Según la cantidad de dinero ofrecida, Oaka nos ofrecerá en un futuro objetos importantes, armas difíciles de encontrar y objetos comunes a un precio más barato. Las primeras veces no nos ofrecerá nada; más adelante tendrá objetos y armas, pero a precios desorbitados y al final podremos disfrutar de una práctica y económica tienda ambulante. Para ello tendrás que prestarle una cantidad que oscile entre 1 y 10.000 Guiles, pero tranquilo, podrás pagarle a plazos. Oaka aparecerá en varios lugares de Spira y en esta guía te daremos todas las localizaciones. Más adelante, encontrarás más información sobre Oaka.


Búscale en el Viejo Camino de Miihen...


... y en los muelles, a la salida del estadio.

- En el ferry Liki, en la cubierta inferior, junto al punto para salvar.
- En el ferry Winno, en uno de los pasillos de la cubierta inferior.
- En Luca, al lado de los muelles a la salida del estadio de blitzbol.
- En el Viejo Camino de Miihen, al lado del punto para salvar.
- En la Senda de las Rocas Hongo, al principio del camino.
- En la Senda de las Rocas Hongo, al lado de la entrada del Puesto de Comando.

# 09 FERRY WINNO

**Objetos** •En cofres: **1 ultrapoción** •De la gente: --

Avanza por el pasillo y habla con la gente; detrás de los jugadores encontrarás un **cofre**. Investiga los **camarotes**. Te encontrarás con las mismas salas que en el barco anterior, pero esta vez sin objetos.
Sube a la cubierta del barco y entra en el **Puesto de Mando** para investigar la zona y hablar con los "marineritos".
Avanza hasta la parte trasera del barco e interrumpe la conversación a los bordes del equipo contrario.
Después, charla con Yuna y escucha atentamente todo lo que te tiene que decir. Acto seguido, sube las escalerillas que llevan a la pequeña cubierta. A medio camino serás testigo de la conversación que Lulú y Wakka están manteniendo sobre Tidus. De esta forma, cada vez que intentes subir las escaleras escucharás la siguiente parte de la conversación; sube y baja todas las veces necesarias para desarrollar al 100 % tus habilidades de "cotilla" hasta que ya no se digan nada más entre ellos. Entonces sólo te queda investigar la parte más amplia de la cubierta; investiga el **balón de blitzbol** y estate atento a lo que viene a continuación, ya que te servirá a la hora de jugar los partidos de blitzbol.
En la explicación verás que aparecen recuadros con botones de dirección y el botón ✖ por toda la pantalla. Si te fijas, al aparecer en la parte derecha de la pantalla, el botón de dirección que debes pulsar es el de la derecha; si aparece en la parte superior, el botón de dirección que debes pulsar es el de arriba. A la hora de la verdad, no saldrá el recuadro con los botones que debes pulsar, sino que aparecerán los comentarios de Jecht por todos los lados de la pantalla. Lo que tienes que hacer para conseguir el Chut de Jecht es muy sencillo. Cuando uno de los insultos aparezca a la derecha, pulsa el botón de dirección ➡ + ✖; si aparece a la izquierda, pulsa el botón de dirección ⬅ + ✖. Y así dependiendo del lado en el que aparezca el texto, pulsas el botón de dirección correspondiente.
En el momento en que lo consigas, aparte de quedarte con toda la peña, podrás aprender esta habilidad para los partidos. Tras la demostración de turno, habla con Yuna durante un rato y observa tu entrada en el puerto de Luca.

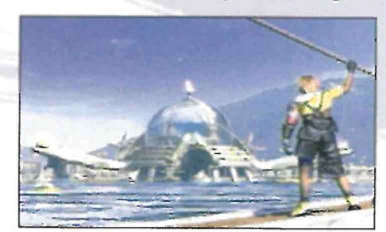


En este lugar también encontrarás a Oaka. Que no se te olvide prestarle una buena cantidad de guiles.



Para conseguir este chut sólo tienes que pulsar los botones de dirección donde aparezca el diálogo.


Sube y baja las escaleras de la cubierta superior para enterarte de todo lo que dicen Lulú y Wakka.


Al llegar a Luca seremos testigos de una escena de vídeo que nos mostrará la ciudad entera...

# 10 LUCA

**Objetos**
•En cofres: **2 Ultrapociones, Lanza de Agua, 600 Guiles, Esfera de Poder Mágico, Esfera de Vitalidad, 2 Plumas de Fénix, 1.000 Guiles** •De la gente: --

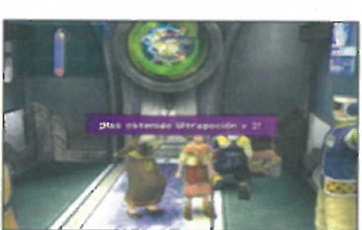
Observa todo lo que pasa hasta que tengas de nuevo el control de nuestro protagonista. Lo primero que deberás hacer será **salvar la partida** y después dirigirte a conocer al tal **Mica**.
Al llegar al muelle en el que se encuentra este personaje, podrás ver por primera vez al malo de la peli, **Seymour Guado** (de los Guado de toda la vida).
Tras soportar su pedantería, la escena cambiará a los **vestuarios**. Allí podrás obtener un detallado **tutorial** sobre cómo jugar al blitzbol, de modo que no pierdas detalle (y más vale que seas bueno en Matemáticas) para convertirte en una verdadera estrella del blitzbol.
Podrás consultar el tutorial siempre que quieras en el panel informativo que hay en los vestuarios.
Antes de jugar el partido, Yuna te esperará en una de las **plazas de Luca** para buscar juntos a alguien muy conocido para ambos... ¡Auron! Hazla esperar un rato más y disponte a recorrer todo Luca en busca de cofres y objetos interesantes.
El primer **cofre** lo encontrarás en el vestuario del equipo contrario (y no, no robarás la mascota del equipo para traerles mala suerte).
Sal del estadio de blitzbol por el camino de la izquierda (si le prestaste dinero al mercader **Oaka**, puede que ahora sea generoso y te venda algún objeto que otro). Avanza por el muelle de la izquierda para encontrar **dos cofres**.
Ahora regresa al estadio y coge el camino de la derecha. De este modo podrás llegar hasta el **Muelle nº 5** para encontrar otros **dos cofres** entre las cajas. Sólo te queda investigar el lugar en el que desembarcaste para encontrar un nuevo **cofre**.
Regresa de nuevo al **estadio** y esta vez escoge el camino inferior (el que indica la flecha) para encontrarte con Yuna. Tras la conversación os haréis inseparables (a ver lo que dura).
Coge el camino hacia el norte para llegar al **Auditorio**. Un panel informativo te dará la oportunidad de realizar algún que otro combate tutorial. Detente a pelear con estos enemigos si te apetece y después entra en el edificio. Allí podrás comprar **esferas de Audio y Vídeo** por una cantidad desorbitante de dinero.


Parece ser que estaban tramando algo y Tidus les ha cortado el rollo. ¡no les quites el ojo de encima!


Y encima con recochineo, veremos a ver si puedes ganar a los Luca Goers para callarles la boca.


Parece ser que los Aurochs de Besaid no tienen mucha fama entre los comentaristas deportivos.


No es por nada, pero el tal venerable tiene una pinta de malo que no puede con ella... ¿o no?


Antes de salir del estadio, recorre los vestuarios para recoger los objetos que desperdigados.


También encontrarás cofres en los muelles del puerto de Luca. Casi todos tienen objetos.

Lógicamente, ahora no puedes hacer nada, pero ya quedas avisado para la próxima vez que vengas a Luca.
Retrocede hasta el lugar en el que viste a Yuna y escoge el otro camino. De este modo llegarás a una **gran plaza** con un tenderete a la derecha y un bar al fondo. El tenderete en realidad es una **tienda**, de modo que compra todo lo que sea necesario (o lo que te permita el monedero de Tidus) y acto seguido sube las escaleras a la derecha de la plaza para encontrar otro **cofre**. Sólo te queda entrar en el bar de la plaza y observar el comportamiento de Kimahri.
Tras disfrutar de la CG seremos testigos del comienzo del partido, del secuestro de Yuna y de la presencia de Auron en el estadio... demasiadas emociones fuertes para tan poco tiempo.
Mientras Wakka se ocupa del partido, tendrás que rescatar a la dulce invocadora. Dirígete hacia el **barco albhed**, el cual está atracado en el **muelle nº 4**. Por el camino, tendrás que enfrentarte a maquinaria albhed (más bien chatarra), pero no serán nada difíciles si tienes la magia electro de Lulú. Utiliza el **punto para salvar** antes de subir de un salto al barco albhed. Allí, la maquinaria que tendrás que vencer no será tan fácil...
**(Cuadro Artillero Albhed)**
Una vez Yuna se reúna contigo, dirígete al **estadio** para disfrutar de tu primer partido de blitzbol. Aparte de ser el primer partido que vas a jugar, tienes que tener en cuenta que tus contrincantes están en un nivel muy superior al de Tidus y los Aurochs de Besaid, de modo que no desesperes si no ganas el partido... claro que no hay nada imposible.
Inténtalo y disfruta todo lo que puedas mientras estás jugando (durará 5 minutos cada parte), ya que pronto tendrás que volver a la lucha. **Salva la partida** cuando acabe el partido y prepárate para luchar en la misma piscina en la que acabas de jugar tu primer encuentro de blitzbol. Tendrás que combatir contra una cantidad aproximada de **15 Gurami Jefes**. Nada del otro mundo ¿no?
Al acabar con los "pececitos", disfruta de la escena de vídeo y acto seguido prepárate para recibir en tu equipo a **Auron**. Tendrás que luchar contra algunas bestias, pero con la presencia de este personaje en tus filas, todo irá sobre ruedas. Y cuando las cosas se ponen un poco más negras, podremos ser testigos, gracias a otra CG, de una de las invocaciones más potentes de todo el juego (¡me la pido!, ¡me la pido!).
Tras la escena, si has ganado el partido, verás como Wakka se despide de sus compañeros con el trofeo a cuestas; si has perdido, no verás el trofeo por ningún lado.
Acto seguido escucha atentamente la conversación que Tidus mantendrá con Auron y, antes de avanzar más, párate en la **tienda** que hay en el estadio: allí te venderán objetos, armas y protecciones. Pierde todo el tiempo que sea necesario en preparar bien a tu equipo (ya casi completo) antes de salir una vez más de viaje. Merece la pena.
Regresa ahora hasta la plaza y sube las escaleras a la derecha para ver otro momento verdaderamente gracioso del juego. Después, ya podrás emprender de nuevo la marcha.

Deshazte de la chatarra albhed cuanto antes para poder encontrar a Yuna sana y salva.


Intenta como sea ganar el partido para darles con un canto en los dientes. No, no es imposible.


Menos mal que aparece Auron para echar una mano. Desde ahora contaremos con su compañía.


Parece ser que Tidus tiene serios problemas para sonreír un poco... Observa bien la escena.

## → ARTILLERO ALBHED

**•Vitalidad: 6.000**



**Para acabar con él rápidamente, tendrás la posibilidad de atacar también los mandos de la grúa que está situada al lado del artillero. Tidus y Kimahri deberán realizar ataques físicos sobre el robot y Lulú el hechizo Electro sobre la grúa para cargarla de energía y ponerla en marcha. Después podrás utilizarla con uno de los Comandos Extra de Tidus. La máquina atacará con estados alterados y ten presente que no ahora no puedes contar con la magia blanca de Yuna.**

## → Evolución de los personajes

En el barco de los albhed podrás aprender cómo se evolucionan a los personajes. Pero para que lo tengas más a mano, te haremos una recopilación de los pasos a seguir para conseguir tener el panel de esferas "a tope".


Elige un lugar para moverte y coloca la esfera.


El UD indica las veces puedes moverte.

Lo primero que debes saber es que para poder moverte en el tablero, necesitas ganar **Unidades de Desplazamiento** (UD) en los combates; éstos UD, son como los puntos de experiencia de los anteriores *Final Fantasy*, para que te hagas una idea. Después necesitas obtener, de cofres o de los enemigos, **Esferas de Poder**. Estas esferas, colocadas en el lugar correspondiente en el tablero, harán que aprendas diferentes habilidades para los combates.
Además, no sólo puedes aprender las habilidades del personaje que estás desarrollando en ese momento, sino que puedes acceder a la parrilla del resto del equipo utilizando las **Esferas Llave** para abrir los distintos bloqueos.
Por último, tienes que tener en cuenta que cuando te muevas por el tablero, si te dejas algún hueco de esfera vacío atrás tendrás que gastar UD inútilmente; de modo que estudia bien los movimientos que tienes que realizar para no desperdiciar los UD, que, por cierto, no son tan fáciles de ganar.

# 11 CARRETERA MIIHEN

## Objetos

- En cofres: **Sable Gélido, Panacea, 3 Colirios.**
- De la gente: **1 Ultrapoción, 2 Antídotos, 1 Stinger, 3 Agujas de Oro, Anillo de Hefesto, Esfera Llave nivel 1, 4 Antídotos, 600 Guiles, 1 Éter, 1 Ultrapoción.**

Salva la partida en la **Esfera del Viajero del Nivel 2** para descubrir que ahora, cada vez que te dirijas a salvar la partida en cualquier esfera, tendrás la posibilidad de jugar al blitzbol. Además, podrás descubrir a nuevos talentos hablando con la gente y pulsando el botón ■ para proponer que entre en tu equipo.

A lo largo de todo el camino, habla con la gente para obtener **objetos** y pelea con los monstruos para poder conseguir UD y desarrollar a los personajes.

Habla con el **Sabio Maechen** para saber un poco más sobre la historia del pueblo de Miihen; lo podrás encontrar a la izquierda del camino. Detrás de las ruinas donde se encuentra el sabio tendrás ocasión de abrir un **cofre**.

Al seguir avanzando por el camino, aparecerán tres soldados de la Legión montados en chocobos. Al terminar la conversación, dirígete hacia la derecha del camino.

En este pequeño entrante encontrarás a otra invocadora que retará a Yuna. **Luchar contra Belgemine** es algo opcional, de modo que tú eliges si lo haces o no. Si consientes el combate, deberás saber que siempre invocará a Ifrit, y que por lo tanto, Yuna deberá luchar con Valefor. Para ganar a Ifrit, espera a que realice su ataque especial y acto seguido atácale con la Magia Negra Hielo o con ataques físicos. Si ganas el combate será por los pelos, y recibirás como recompensa un **Anillo Sonoro**. Si pierdes te darán un **Anillo de Viaje**.

En el siguiente tramo del camino podrás abrir un **cofre** en un entrante a la izquierda. Más adelante, encontrarás a un **niño jugando** con el balón de blitzbol; habla con el niño antes de hacer nada con el balón, y de este modo conseguirás que te dé las **3 Agujas de Oro**.

Avanza hasta el siguiente tramo del camino y espera a que los legionarios retiren su carreta; al hacerlo, éstos se quedarán a la derecha del camino, habla con ellos para ver qué se proponen y después sigue avanzando hasta el **cartel de publicidad**.

Allí encontrarás a **Shelinda**, una aprendiz de sacerdotisa, y fan de Yuna, la cual nos ayudará más adelante cuando estemos flojos de salud.


Aprovecha el lugar para combatir y poder ganar experiencia y UD para desarrollar a los personajes.


La Belgamine retará a Yuna a un combate entre Eones. Podrás obtener objetos importantes.


Habla con la gente que encuentres en el camino para obtener objetos de los caminantes.


Por el camino también te encontrarás con algún que otro conocido de Besaid...

# 12 MIIHEN

## Objetos

- En cofres: **2 Ultrapociones, Hoja de Rayo, Cazatalentos, Esfera de Fortuna, Símbolo de Saturno, Lanza Ardiente.**
- De la gente: **Esfera Llave del Nivel 1, 2 Omnipociones.**

Al entrar en el pueblo, aparecerás automáticamente en la **posada albhed**. Además de descansar, podrás **salvar la partida** y comprar objetos y armas (también es una **tienda**). Además, encontrarás una **Esfera Albhed** en el suelo, en la cual podrás consultar tu nivel de aprendizaje del idioma albhed. Al salir de la posada, podrás hablar con Yuna para conoceros un poco más...

Cuando todos hayan descansado, habla con la gente que encuentres en la tienda y consulta el **panel informativo** que hay en la entrada. Al intentar salir de la tienda, **Rin**, el propietario, se chocará contigo y podréis debatir sobre el idioma albhed. Al poco rato, alguien alertará del peligro que corren los **chocobos** y nos tocará salvarlos. Antes, Rin te regalará **2 Omnipociones**. Organiza al equipo, **salva la partida** y sal.

**(Cuadro Comechocobos)**

En la tienda podrás comprobar el nivel de aprendizaje de albhed que ha alcanzado Tidus.


Decide si quieres montar ahora o después: en sus lomos podrás llegar a cofres inalcanzables.

## → COMECHOCOBOS

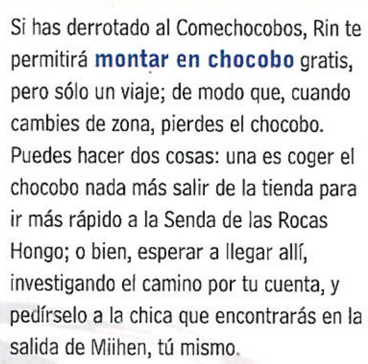
**• Vitalidad: 10.000**

**Realiza el ataque Niebla de Wakka, los hechizos Piro de Lulú y los ataques físicos de Kimahri o de Auron. El monstruo te empujará al barranco al atacar, pero tú puedes hacer lo mismo. Si consigue tirarte él, aparecerás en el Viejo Camino y acabará el combate. Intentemos que no sea así. Al atacarle, el enemigo caerá panza arriba y podrás aprovechar para atacarle. Si le quitas más de 500 puntos, al incorporarse retrocederá hacia el barranco que tiene detrás. Bien, pues repite lo mismo hasta que consigas tirarle o vencerle (los Eones le harán mucho daño cuando esté panza arriba). Cuando termine el combate, obtendrás 2 Esferas Llave Nivel 1y un Anillo de Ageb.**





Si has derrotado al Comechocobos, Rin te permitirá **montar en chocobo** gratis, pero sólo un viaje; de modo que, cuando cambies de zona, pierdes el chocobo. Puedes hacer dos cosas: una es coger el chocobo nada más salir de la tienda para ir más rápido a la Senda de las Rocas Hongo; o bien, esperar a llegar allí, investigando el camino por tu cuenta, y pedírselo a la chica que encontrarás en la salida de Miihen, tú mismo.



De cualquier forma, al montarte en el chocobo podrás investigar el **Camino Viejo** y encontrar **cofres** ocultos a los que sólo podrás llegar en chocobo. Para ello, busca **plumas amarillas** en el suelo e investígalas; harás que el chocobo se vuelva loco de contento y salte hasta lugares insospechados.

Desde la tienda de Rin, sigue el camino hacia el Norte, y habla con el **sabio Maechen** para conocer más historietas.

Al avanzar por el **Extremo Norte**, encontrarás un **cofre**, una **esfera para salvar**, un **panel informativo** y la puerta de salida de Miihen. Habla con los legionarios y espera a que quiten el carro para intentar salir. Y decimos intentar porque, hagas lo que hagas, no podrás avanzar. Al retroceder unos pasos, aparecerá el azulado **Seymour** y ayudará a Yuna a continuar. Antes de seguir avanzando, puedes visitar el **Camino Viejo** o ayudar al **legionario** montado en chocobo a encontrar a sus compañeras (aprovecha que estás en el chocobo para coger los **cofres** ocultos del Camino Viejo y del Camino Nuevo). Cuando estés preparado, sigue la ruta que ha tomado Seymour.



Si ayudas al legionario, podrás tener un chocobo gratis siempre que quieras.



Cuando pase Seymour y hayas cogido todos los cofres de la zona, avanza a la siguiente.

# 13 SENDA DE LAS ROCAS HONGO

## Objetos

- En cofres: **1.000 Guiles, 1 Panacea, 1 Ultrapoción, Placa Cuerda, 1 Omnipoción, 1 Manilla de Cuerda, 1 Ultrapoción**
- De la gente: **1 Éter, 1 Ultrapoción, 2 Colas de Fénix, Ultrapoción, 10 Pociones, 1 Poción X, 400 Guiles, 1 Omnipoción.**



Sigue hablando con la genta que encuentres a tu paso para obtener objetos realmente útiles.



Aprovecha para combatir con todos los miembros de tu equipo y lograr que ganen UD.

Tras ver cómo el **Guado** no hace nada para evitar la locura que van a cometer los legionarios y los albhed, deja que se marche y dedícate a inspeccionar la zona. Habla con los soldados que veas para obtener objetos y aprovecha para ganar UD en los combates.

Al poco rato, aparecerá un soldado para informarte que Seymour nos espera en el **Puesto de Comando**; para llegar allí, sigue la **flecha roja** en el mapa.

En la siguiente zona de la senda, **salva la partida** y sigue hablando con la gente. Para poder avanzar tendrás que subir a unas plataformas con el **símbolo de Yevon**; pisa la que hay en frente y continúa hasta dar con un **cofre** y un guardia al lado. Encontrarás un **cofre** más si te diriges hacia el camino inferior en el mapa y después avanzas por la derecha hasta poder seguir la senda hacia el Norte. Continúa hasta encontrar a **Shelinda** y habla con ella si quieres curar a tu equipo. Encontrarás otro **cofre** antes del final de esta parte de la senda, tras una roca.

Sube en la siguiente plataforma para acceder a otra zona del camino; sigue hablando con la gente y procura pelear lo suficiente como para que Lulú aprenda todas sus habilidades del segundo nivel (Piro +, Aqua +, Electro +...). Avanza por el camino a la derecha hasta pasar bajo un puente de piedra. Antes de subir en la plataforma del fondo, avanza por la izquierda y baja en la plataforma para abrir otro **cofre**.

Cuando estés preparado, sube a la plataforma que había bajo el puente. Arriba habla con **Gatta** y **Luzzu**, **salva la partida** y monta en el ascensor para llegar al Puesto de Comando. Allí, avanza hasta los **cañones** y, tras la escena, sigue la dirección marcada en el mapa. Antes de dirigirte a conocer a **Kinoc**, **salva la partida**, habla con el mercader y entra en el **Puesto**. Aparecerá **Gatta**. Dependiendo de cómo le contestes, él o Luzzu morirá en el combate con Sinh.

### → GUIU 2

**•Vitalidad: cuerpo 6.000, cabeza 100, brazos 800**



**Empieza con el hechizo Piro + de manos de Seymour para acabar con la cabeza de un plumazo. Esta vez será más fácil ya que el monstruo tiene la mitad de la vida y Seymour está a un nivel de desarrollo muy superior al nuestro. Utiliza la misma táctica para vencer al brote. Al acabar obtendrás cantidad de PH, 6 Esferas Llave del nivel 1 y una Katana.**

**Salva la partida** y entra en la zona de batalla; tras el reencuentro de Kinoc y Auron, abre los **cofres** y dirígete a uno de los soldados para que comience el ataque a Sinh. Parece que no va a salir tan bien como esperaban....

**(Cuadro Guiu)**

Al acabar el combate, observa la alucinante escena de vídeo y prepárate para luchar de nuevo contra Guiu, esta vez con un invitado de honor...

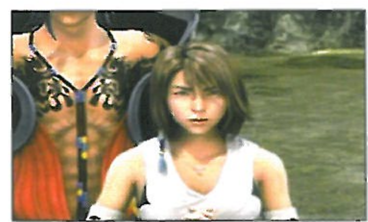
**(Cuadro Guiu 2)**

Disfruta de otra imponente escena de vídeo y recorre la playa para ver cómo ha quedado todo. Observa cómo Tidus y Yuna intentan detener a Sinh; después, **salva la partida** y avanza un poco para ver cómo Seymour le tira los tejos a Yuna (¡Agh, que asco! con tantas venas en la cara como tendrá el resto...)

Sigue avanzando por la playa hasta dar con un **cofre**, habla con los miembros de tu equipo y después avanza por el camino hasta Yuna para hablar con ella.



Según lo que contestes en ambas ocasiones, Gatta o Luzzu morirán en el enfrentamiento.



Parece ser que Sinh no se va a quedar mirando mientras el equipo se carga a uno de sus brotes.

### → GUIU

**•Vitalidad: cuerpo 12.000, cabeza 4.000, brazos 800**





**Empieza con Wakka, Lulú y Yuna. Ataca primero a la cabeza realizando hechizos Piro + o Hielo +. Utiliza la magia blanca de Yuna para sanar al equipo cuando haga falta. Ten cuidado cuando mueva sospechosamente la cabeza, y realiza un ataque rápidamente para evitar su ataque venenoso. De cualquier forma, puedes utilizar la magia de Yuna para curar al personal. Cuando acabes con la cabeza, dedícate a los brazos, ya que con ellos se protegerá el cuerpo. Tienes que tener en cuenta que los brazos se regenerarán al tercer turno, de modo que aprovecha para realizar los ataques más potentes de Lulú y los ataques físicos de Kimahri y Auron. Repítelo cuantas veces sea necesario.**

# 14 DJOSE

## Objetos

- En cofres: **2 Colas de Fénix, Aro de Sol, 4000 Guiles, 4 Esferas de Habilidad**
- De la gente: **Hoja Variable, 1 Ultrapoción, 1 Anillo Relajante, 1 Éter, 1 Omnipoción**

Por primera vez veremos a Kimahri hablar y sonreír ¡por fin! Tras esta agradable novedad, avanza por el camino y **salva la partida**. Una vez más, te recomendamos que hables con toda la gente que encuentres para obtener **objetos** y que aproveches la zona para luchar con los monstruos y ganar de este modo la suficiente experiencia para evolucionar al equipo



Tras una columna de piedra en el camino verás uno de los volúmenes del diccionario albhed.



Abre los cofres que hay al rededor del templo; la verdad es que la recompensa no está nada mal.



¡Dios mío, si puede hablar! ¡y encima es gracioso! A ver cuánto le dura la vena parlanchina.

Avanza por la izquierda del túnel para encontrar el primer **cofre** de la zona. Sigue avanzando hasta ver otro **cofre** a la izquierda al lado de la pared.
Más adelante encontrarás una división en el camino. Allí todo el grupo se parará y decidirá dirigir sus pasos hacia el siguiente **Templo** (¡bieeeeen! a por otra invocación).
Tras la acalorada charla con Auron, sigue al grupo. En el camino te encontrarás con más legionarios, habla con ellos y sigue avanzando hacia el Templo.



Una vez más podrás abusar de los caminantes para obtener objetos gratis. No está mal ¿eh?

Cuando llegues a la entrada del Templo, a la izquierda encontrarás sin esfuerzo un **cofre** y a la derecha una **tienda** en la que podrás comprar objetos, armas y protecciones, además de poder **salvar la partida**, lo que deberías hace por lo que pudiera pasar.
Tras la tienda podrás localizar un nuevo **cofre** y detrás de unos arbustos, podrás hablar con uno de los dos legionarios que conocemos (el que haya sobrevivido).
Ahora sólo te queda entrar en el Templo y enfrentarnos a sus Esferas...

# 15 TEMPLO DJOSE

Nada más entrar en el Templo, conocerás a otro invocador, mucho más simpático que la tal Dona. Tras tu charla con él entra en las salas que hay a ambos lados para obtener de dos **cofres** una **Panacea** y un **Omnifénix**.
Sube las escaleras para entrar en el recinto. Al entrar en la primera sala, coge las **esferas** que hay a la izquierda y a la derecha de la pared y colócalas en las dos ranuras que hay en la puerta.
Avanza hasta la siguiente sala en la que encontrarás un altar y dos **esferas** en la pared. Coge cualquiera de las dos esferas y con ella camina hacia la derecha hasta encontrar dos huecos en la pared para dejarlas. Deja la que llevas encima y vuelve a por la otra para colocarla en el otro hueco; al hacerlo aparecerá un altar en el techo. Retrocede de nuevo hasta el altar de la sala anterior y arrástralo hasta que quede debajo del que acaba de salir. De este modo se habrá cargado la **esfera** del altar; retírala y avanza con ella para colocarla a la derecha de la puerta de la sala anterior.



En el interior del templo conocerás a un nuevo invocador, mucho más simpático que Yuna.



Coloca las dos esferas en las dos ranuras de la puerta para entrar en el recinto de la prueba.

Se habrá abierto una sala con el suelo electrificado. Coge las dos **esferas** que habías colocado en la pared de la sala anterior y deposítalas en el altar. Avanza por la zona que queda y pisa la **baldosa brillante** para conseguir mover el altar y arrástralo hacia la sala que queda enfrente (la del suelo electrificado). Al hacerlo, éste se convertirá en una plataforma y Tidus podrá saltar fácilmente al otro lado. Empuja el altar que verás al fondo y regresa a la baldosa brillante para hacer que vuelva el altar. Coge las **esferas** que colocaste en él y regresa hasta el principio del recinto para colocar las dos esferas en los huecos que hay libres. Vuelve a la sala principal y coge la **esfera** que quedó cargada con el rayo para colocarla en el hueco que hay a la izquierda de la puerta de esa sala.
El altar te permitirá subir a un nivel superior. Empuja los **5 pedestales** y aparecerán unas escaleras y otro altar. Antes de salir, baja de nuevo y dirígete hacia la zona de la **baldosa brillante**; toca el símbolo para abrir una nueva zona y poder recoger la **Esfera de la Destrucción**. Colócala en el último altar que ha salido para revelar en la pared de la derecha un cofre con una **Esfera de Poder Mágico**. Después sube las escaleras para salir del recinto y encontrarte con todos.
Tras escuchar las estupideces de Dona y de su "armario empotrao", todos se irán a descansar.



Arrastra el altar hasta colocarlo debajo del otro y cargarás la esfera que tiene incorporada.



Haz que Tidus pise la baldosa brillante para mover el altar hasta su lugar de origen.



¡Será besuguo...! Menudo guardián tiene la tal Dona, es una verdadera joya con dientes.



Coloca la esfera de la Destrucción en el lugar correspondiente para descubrir el tesoro.









## EL VERDADERO MAESTRO SÓLO SE ENFRENTA A OPONENTES QUE MERECEN LA PENA.



**El único juego de artes marciales tan real como la vida misma.**

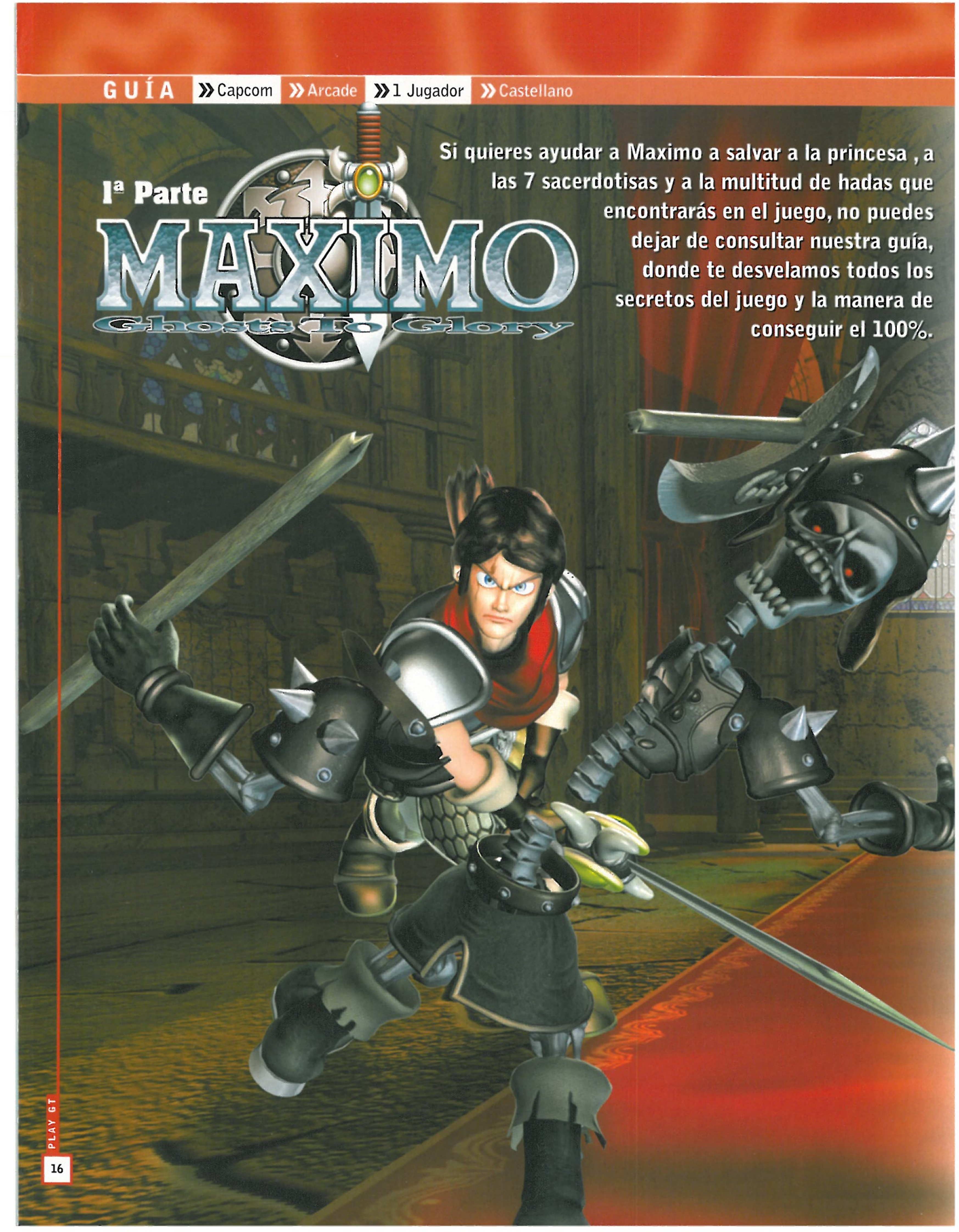
Nadie nace sabiendo. Y menos, sin recibir algún golpe. Pero, hay una forma de aprender. Virtua Fighter 4. Las verdaderas artes marciales que practican los maestros. Con patadas, barridos, golpes magistrales, giros de caderas, saltos, y todos los movimientos reales de artes marciales. Virtua Fighter 4 de SEGA está desarrollado en exclusiva para PlayStation 2, donde la lucha sólo tiene un fin. Convertirse en un maestro de artes marciales.

Descárgate el anuncio de televisión en www.verdaderomaestro.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

es.playstation.com




Si quieres ayudar a Maximo a salvar a la princesa , a las 7 sacerdotisas y a la multitud de hadas que encontrarás en el juego, no puedes dejar de consultar nuestra guía, donde te desvelamos todos los secretos del juego y la manera de conseguir el 100%.

# PRIMEROS PASOS CON MAXIMO

En tu larga y complicada aventura con Máximo te enfrentarás a todo tipo de enemigos y trampas peligrosas, haciendo que el rescate de la princesa y las sacerdotisas sea toda una odisea. De camino hacia dicha meta, irás consiguiendo una serie de ítems y de habilidades que te servirán para acabar con los esbirros del rey maligno.


Para conseguir el 100% de cada nivel, recuerda que deberás obtener todas las monedas.



En los lagos mágicos podrás salvar la partida o viajar de un mundo a otro por 100 monedas.

## LAS HADAS SECUESTRADAS

A lo largo de los niveles **deberás ir salvando a todas las hadas** que tu enemigo tiene secuestradas **para poder conseguir el 100% de cada zona**. Además, **cada vez que las liberes recolecta 50 de ellas y conseguirás una moneda mágica para continuar tu partida**. En cada uno de los mundos te iremos avisando dónde encontrarlas.

## LAS HABILIDADES DE MÁXIMO

Para poder hacer frente a tantos y peligrosos enemigos, Máximo **contará con una serie de habilidades que le proporcionarán ataques mágicos** como lanzar el escudo, bolas de fuego... El problema viene **cuando Máximo pierde una vida**, ya que también **perderá dichas habilidades**, excepto las tres que tu elijas (colocándolas en las "ranuras de iconos"). Te recomendamos que mantengas siempre el lanzamiento de escudo, el alargamiento mágico de la espada y el escudo de Midas.

## LA ROPA INTERIOR DE MAXIMO Y SU ARMADURA

Para aumentar el nivel de la armadura que Máximo porta al comienzo de la aventura, **tendrás que conseguir nuevas piezas y corazas** de los cofres o de las zonas ocultas. Si llegas al **nivel máximo**, se tornará de **color dorado** durante 20 segundos y **serás inmune** a todos los ataques de tus enemigos.

Cuando Máximo haya perdido su armadura debido a los golpes de los rivales, el pobre se quedará en paños menores. Para mejorar el aspecto de nuestro héroe en estas situaciones, **podrás comprar en ciertos niveles**, y por el módico precio de 350 monedas, algunos **calzoncillos más a la moda** pero que carecen de cualquier utilidad a la hora de liarse a espadazos.

## EL ENCANTAMIENTO DE LA ESPADA

Para poder transformar la hoja de tu espada en fuego, hielo, rayo o en una letal luz mágica, deberás hacerte con las correspondientes **espadas mágicas**. Pero ten en cuenta que **su magia es limitada** y que con el uso desaparecerá, con lo que deberás limitar su utilización a los enemigos más peligrosos.

## EL ESCUDO DE MÁXIMO

Gracias a una de las habilidades que obtendrás en los primeros niveles, **podrás lanzar tu escudo para golpear a tus enemigos a distancia** además, claro está, de usarlo para protegerte de sus ataques. Pero no abuses de su uso, ya que **acabará rompiéndose con tanto golpe**. Para dejar de nuevo al maximo la resistencia de tu escudo, recoge los **ítems "escudo mágico"** o cómpralo en los pórticos que aparecen en los distintos niveles.


Ten mucho cuidado con los esqueletos con lanza, ya que a larga distancia podrán herirte.


Además de las monedas de cada nivel, consigue todos los ítems para obtener el 100%.

## LAS MONEDAS DE ORO

Desperdigadas por las distintas fases encontrarás multitud de **monedas, diamantes** y **sacos de oro**, que deberás recoger para obtener el 100% del juego. Además, **necesitarás 100 monedas cada vez que quieras salvar la partida o viajar de un mundo a otro a través de los lagos mágicos del juego**. Por si fuera poco, los ítems que aparecerán en los distintos pórticos también te exigirán un importante desembolso.

## LOS COFRES

Si lugar a dudas, la tarea más complicada es dar con todos los **cofres** que se encuentran **ocultos**. Para que no tengas ningún problema, **ojea los mapas** que incluimos en la guía para descubrir su localización. Eso sí, ten en cuenta que **si ya has abierto un cofre y te matan, no deberás volver a abrirlo**, ya que se convertirá en una boca gigantesca con afilados dientes que lo único que te dará son mordiscos.



# MUNDO 1. El deshuesadero

Para empezar, que mejor que cinco niveles repletos de esqueletos, ríos de lava, abismos y otras lindezas similares. Aunque, como es lógico, no presentan una dificultad demasiado alta, te encontrarás con que **resulta casi imposible conseguir el 100% de cada nivel**. Pero no te desesperes, **la clave está en regresar a ellos más adelante** cuando ya tengas en tu poder algunas de las habilidades con la que se te irá obsequiando a lo largo del juego.

En este primer mundo, las **hadas** se encuentran atrapadas en ciertas **lápidas**. Para reconocerlas de entre las que están vacías, **fíjate en el aura** que las rodea. Pero recuerda que para liberarlas a todas, tienes que usar el ataque "clavado de espada" (doble salto más ▲). ¿Estás preparado? ¡¡Vamos allá!!

## Enemigos







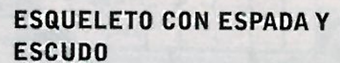






### ESQUELETO (1)

**El enemigo más común y fácil de todos**. Su único ataque son unos puñetazos que apenas causan daño, aunque dependerá de los calzoncillos que lleven. Así, los más duros serán los que usen **calzones rojos** y los menos resistentes los que los lleven **amarillos**, siendo los que los llevan **verdes** el término medio. En caso de no eliminarlos de una sola estocada, no dudes en rematarlos en el suelo con el "clavado de espada".



### ESQUELETO CON ESPADA Y ESCUDO

Más peligrosos de lo que parecen ya que **muchos de tus espadazos los interceptarán con su escudos**. Propinan rápidos y dañinos golpes con sus espadas que hace el acercarte a ellos cuando no llevas armadura una acción arriesgada. Para acabar con ellos, **usa el espadazo fuerte** (▲) y si ves que bloquean tu ataque, aléjate con un salto antes de que te propinen un sablazo. Cuando los tumbes, no dudes ni un segundo en machacarlos en el suelo. Si van de color azul, serán menos resistentes que los de traje rojo.

### ESQUELETO CON HACHA (2)

**Bastante fáciles de eliminar** sin peligro de ser dañado siempre que controles el **doble salto** para esquivar sus ataques. Utilizarán su enorme hacha para lanzártela a distancia como si se tratase de un boomerang. Si eres capaz de esquivarla, acércate a él para matarlo antes de que regrese su arma.

### ESQUELETO CON LANZA (3)

Son **uno de los enemigos más peligrosos** ya que se cubren muy bien de tus golpes, y sus ataques son muy efectivos gracias a la longitud de su lanza. Por si fuera poco, su armadura les permite **aguantar hasta tres espadazos**. Para evitar sus ataques, salta o protégete con el escudo. El mejor ataque que puedes usar es el **ataque fuerte**.

### ZOMBI (4)

Aunque no posean más arma que su dentadura y parezcan frágiles, no te confíes. Llegarán a **aguantar hasta tres espadazos** e incluso son capaces de seguir atacando tras ser partidos por la mitad. Para deshacerte de ellos, **usa el ataque fuerte o el clavado de espada**.

### FANTASMA (5)

Aunque no produzcan ningún daño, si llegan a alcanzarte **perderás hasta cuatro hadas mágicas.** Afortunadamente, una simple estocada será suficiente para deshacerte de tan correoso enemigo.

### BUITRE (6)

Si dejas que se te posen sobre la cabeza, estos molestos animales **te robarán 10 monedas de oro** (un diamante). Por suerte para ti, no producen ningún daño, aunque eso sí, **son muy rápidos** y difíciles de alcanzar con la espada.

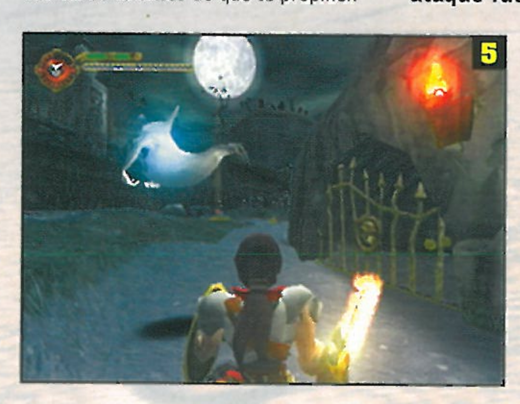
### MAGO (7)

De alguno de los cofres saldrán **magos que te atacarán a base de rayos**. Primero te dispararán con unos de color verde con los que te convertirán en bebé o en viejo durante unos segundos. Después usaran unos rayos rojos para disminuir tu salud.

Para deshacerte de ellos, intenta acercarte mientras corres y esquivas sus ataques y asestale un espadazo.

### ENEMIGOS NATURALES:

Además de los anteriores, tendrás que esquivar otros peligros. Camina con prudencia y **calcula todos los saltos** que realices para no perder una vida en los ríos de lava o por culpa de un desprendimiento de tierra. Además, debes prestar atención donde colocas tus pies, ya que **hay zonas** (con tierra de color morado y con huesos desperdigados) **donde serás atacado por unas esqueléticas manos**. Para evitarlas, atraviesa esas zonas saltando sin pararte un instante.









## NIVEL 1: Peligro de sepulcro (dificultad 1/5)

Para acceder a la cueva vallada antes del segundo checkpoint y coger el **corazón** y las **monedas**, sube por la cuesta que hay a su lado, derriba las **piedras** que tapian la entrada superior y destroza la tumba para caer dentro. Golpea el **interruptor** para abrir la valla. Cerca del final del nivel, en medio del río de lava, encontrarás un árbol derribado. Para coger el diamante que hay en él, **necesitas la habilidad "lanzar el escudo de Midas"** que conseguirás más adelante.



En el árbol derribado encontrarás el diamante.



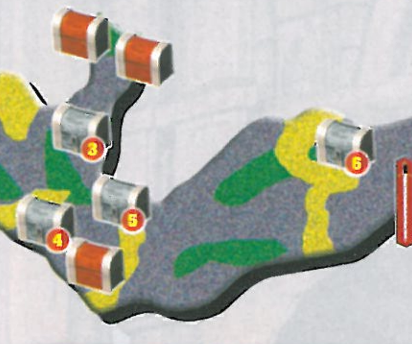
Enfrente de la puerta cerrada con llave.

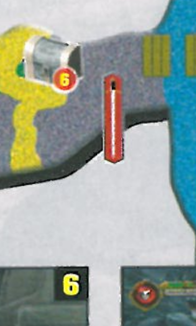


En el montículo que hay enfrente de la cueva.









Tras el primer lago de lava que te encuentres.



Cerca del anterior cofre, tras pasar el río de lava.



En el muro que hay al lado del tercer checkpoint.

Junto al río de agua tras pasar el puente.

## NIVEL 2: La torre tumba (dificultad 1/5)

Aquí encontrarás el acceso a los demás niveles del deshuesadero y la **entrada a la torre** donde te enfrentarás a Gus, un enorme Frankenstein que custodia la entrada al siguiente mundo.
Antes de que te rompas la cabeza, debes saber que **aquí no podrás conseguir el 100%**, aunque cojas todas las monedas, mates a todos los enemigos y abras los cofres ocultos. Además, encontrarás un pequeño **lago** donde podrás **salvar la partida** o viajar a otro nivel, por el módico precio de **100 monedas de oro**.



Al lado del lago mágico donde salvas la partida.



Nada más salir del primer nivel.



Al lado del puente del río de lava.



Junto al cuarto nivel, tras un árbol.



Al final del callejón que hay al lado del nivel 3.



# NIVEL 3: Calor de muerte (dificultad 1/5)

Para poder conseguir el 100% de este nivel, **tendrás que tener mucho cuidado al atacar y evitar que los enemigos no se caigan a la lava** al golpearlos. Además, deberás **calcular muy bien los saltos** para no caer en tan "cálidas aguas" y, a la vez, conseguir todas las monedas y sacos de dinero. Esto último te resultará mucho más sencillo una vez obtengas el **escudo de Midas**.

Otra cosa que debes tener en cuenta es que cada vez que entres en una **cripta, tendrás que romper la vidriera** que hay al fondo para acceder a **zonas ocultas** y no dejarte atrás ningún ítem.

Cada vez que pases al lado de una **tumba**, rómpela usando el clavado de espada para recoger de su interior algunas **monedas**.



Tras la caseta que hay al empezar el nivel.



Al lado de la puerta de metal oscilante.



Justo delante del primer checkpoint.



Justo antes de llegar al segundo checkpoint.



Detrás de la caseta donde conseguirás la llave.



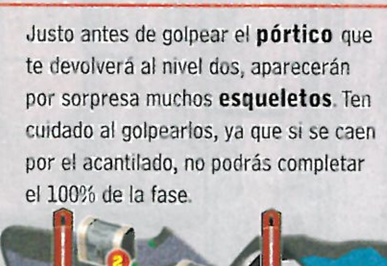
Antes de llegar al último río de lava.

# NIVEL 4: Cañón del ataúd (dificultad 2/5)

Debido a las **desprendimientos** de tierra que tendrán lugar en la zona del desfiladero, el llegar al final de la fase no resultará sencillo. No te arriesgues al intentar recoger las monedas de oro que flotan en el aire, ya que **al final del nivel obtendrás el escudo de Midas**, con el que te resultará más seguro hacerte con ellas.

**Para conseguir el 100%, no olvides recoger el corazón** del acantilado, ni abrir todos los cofres que hay ocultos a primera vista. Si rompes las **cristaleras** que hay en las **criptas,** accederás a zonas ocultas.

Justo antes de golpear el **pórtico** que te devolverá al nivel dos, aparecerán por sorpresa muchos **esqueletos**. Ten cuidado al golpearlos, ya que si se caen por el acantilado, no podrás completar el 100% de la fase.





Junto al árbol, antes de llegar a la lava.



Junto a las torres mágicas.



Tras adquirir el escudo de Midas.



Entre el muro y el precipicio.



Enfrente de la caseta del final.



Justo antes de llegar al pórtico del final del nivel.

# NIVEL 5: Malo hasta los huesos (dificultad 1/5)

Da media vuelta y ve hasta el fondo de la cueva para coger una **armadura** y acabar con un par de enemigos.
Tras el segundo checkpoint, antes de romper la **tumba** que da acceso a una cueva inferior para continuar el nivel, recoge el **corazón** que hay tras la valla, ya que luego no podrás volver atrás. A la salida de la cueva, verás un **diamante** sobre ti.

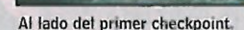
Apóyate en las piedras que hay en la salida y, tras un doble salto, **usa el Escudo de Midas**.
Antes de llegar al final del nivel, encontrarás una **catarata**. Atraviesa el chorro de agua y accederás a un **cofre oculto** y una **monedas**.

Inicio

1 Antes de llegar al primer río de lava.

2 Al lado del primer checkpoint.

3 Tras el pórtico donde podrás comprar escudo.









4 Al fondo de la cueva que hay tras la catarata.

5 Cerca de donde te aparecerá el mago.

6 Antes de llegar al pórtico del final del nivel.

7 Al comienzo de la última cueva.



# ENEMIGO FINAL: Espantoso Gus (dificultad 2/5)

Para poder acceder al gran pantano y salvar a la diosa del nivel, **deberás acabar con el horrible Gus, tras haber completado los cinco niveles anteriores. Su único punto débil son los pies**, así que usa el clavado de espada para caer sobre uno de sus pies y antes de que se recupere, repite la operación en su otro pie para que se caiga de culo. Una vez esté en el suelo, atízale sin piedad con la espada y le quitarás vida.
De todos sus ataques, intenta esquivar especialmente los "palazos" que reparte cuando estás cerca de él, ya que son muy dañinos. Para esquivar los temblores que provoca de vez en cuando, salta cuando la onda símica se aproxime a ti. Por lo demás, no será muy difícil.
La diosa te dará como recompensa una **armadura**, salvar la partida o un **dulce beso**. Escoge esta última para acceder, al final el juego, a una **galería de fotos**.



Ten mucho cuidado con los palazos que te asestará al acercarte.



Recuerda que sus únicos puntos débiles son sus enormes pies.

# MUNDO 2. Gran pantano

Tras pasar el deshuesadero sin muchos apuros, prepárate para acceder a un mundo donde te esperan enemigos mucho más peligrosos. Por el contrario, **conseguir el 100% en cada uno de los niveles no supondrá tanto problema**, ya que no hay tantos ítems como hasta ahora.

En este mundo, las **hadas** que debes rescatar se encuentran **atrapadas en unos candelabros de piedra** que podrás reconocer fácilmente por su llama azul. Recuerda que para que salgan todas las hadas de su prisión deberás utilizar el clavado de espada sobre el candelabro o no lo conseguirás.

## Enemigos

**MONSTRUO PEZ (1)**
En las **zonas pantanosas** surgirán bajo las aguas unos **monstruos con cara de pez**. Éstos lanzarán de su cuerpo unas **pirañas** que, al impactar contigo, mermarán tu vida considerablemente. Atácales rápidamente con tu espada antes de que lo hagan ellos y **protégete de sus ataques con el escudo**. Con un par de golpes fuertes será suficiente para derrotarlos, así que si te cubres bien, no tendrás problemas.

**COCODRILO (2)**
Unos enormes cocodrilos saldrán de debajo de las **aguas pantanosas** por sorpresa para atacarte con una **dentellada** muy potente y bastante dañina. Para evitar tan doloroso ataque, golpéale con el **ataque fuerte** antes de que lo haga él. Tras alcanzarle, se esconderá bajo las aguas para intentar despistarte y atacarte por otro lado. Estate atento y vuelve a asestarle otro espadazo fuerte hasta que muera.
Para averiguar en que zona se hayan estos enemigos tan peligrosos, **presta atención al agua** y podrás descubrirlos gracias a las **burbujas** que ascienden hasta la superficie.

**PLANTA GIGANTE (3)**
Unas enormes plantas cuyo principal ataque consiste en lanzarte sus **explosivas flores**. Además, si te encuentras a su alcance, usarán sus ramas para darte un buen golpe. Aunque no son muy dañinas, debes eliminarlas rápidamente.

**PELIGROS NATURALES:**
Andate con mucho cuidado y **procura a toda costa no caer en las pestilentes aguas**, ya que perderás irremediablemente una vida. Además, en uno de los niveles de este mundo, encontrarás unos **lagos de crudo** en los que no deberás detenerte durante más de dos segundos bajo ningún concepto, ya que de lo contrario acabarás hundiéndote.
Otro de los numerosos obstáculos que se interpondrán en tu camino serán las **enredaderas con espinas**. Para eliminarlas, **golpéalas sin descanso** hasta que desaparezcan y cruza rápido antes de que vuelvan a aparecer.










## NIVEL 1: Cementerio de aguas (dificultad 1/5)

Un nivel en el que **no tendrás muchos problemas para obtener el 100%**. Además de encontrar todos los cofres, **deberás usar el Escudo de Midas para alcanzar todas las monedas que cuelgan de los árboles**. Lo mejor es que utilices continuamente la **vista subjetiva** para que no se te escape ninguna. **Observa bien el mapa** ya que, tras las enredaderas con espinas, hay **caminos ocultos** difíciles de ver.

Una vez llegues al segundo checkpoint, **observa todos los tejados de las casetas y la cornisa del muro** que las rodea, ya que allí encontrarás algunos de los **ítems** más inaccesibles. Una vez dentro de dichas casetas, examina cada rincón para dar con unas **pócimas ocultas**.



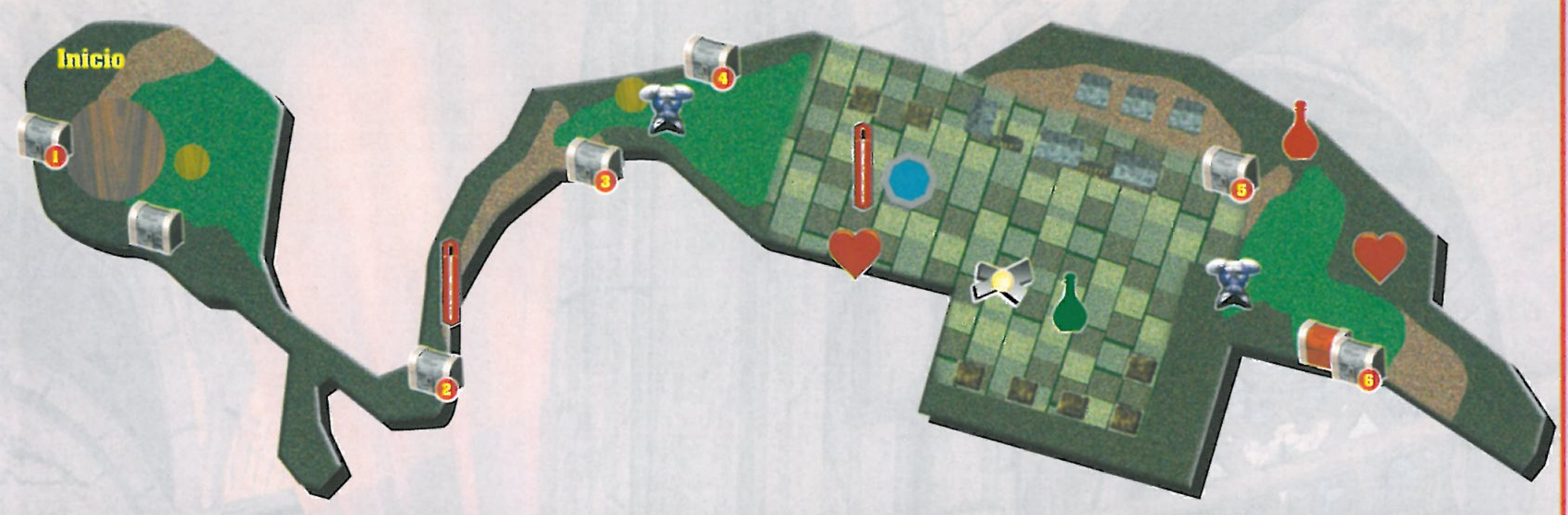
Al lado de uno de los árboles que hallarás al comienzo del nivel.



Justo antes de llegar al primer checkpoint encontrarás este cofre.



Al lado de la armadura que cuelga de un árbol.






Enfrente de la puerta que hay antes de entrar en el cementerio.



Enfrente de la última caseta del cementerio.



Cerca de la cueva donde se haya el pórtico del final del nivel.

## NIVEL 2: Árbol mágico (dificultad 1/5)

En este nivel **encontrarás el lago mágico donde podrás salvar la partida o viajar a otros niveles pagando de nuevo otras 100 monedas de oro**.

Aunque en tu camino por este nivel encontrarás muchos enemigos y cofres ocultos, no te molestes mucho en recogerlos, ya que **no podrás obtener el dominado en este nivel**. Como hay muchos **esqueletos** equipados con espada y escudos, lo mejor que puedes hacer para superar el nivel con relativa facilidad, es **esquivarlos** rápidamente y seguir tu camino cuando te dirijas a algún nivel.

Estanque para salvar
Nivel 1
Nivel 3
Nivel 4
Nivel 5



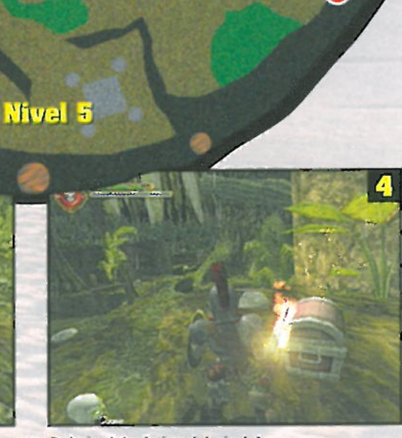

Dentro del tronco gigante, al lado del nivel 1.



Al lado del lago mágico donde puedes salvar la partida.



En unos de los rincones del árbol gigante que hay en medio del nivel.



Debajo del pórtico del nivel 4.

# NIVEL 3: Villa vudú (dificultad 2/5)

Nada más comenzar el nivel, date media vuelta para acabar con unos cuantos enemigos y coger todos los **ítems** que veas. Usa mucho la **vista subjetiva,** ya que igual que en el nivel anterior, **encontrarás monedas en las ramas de los árboles**.
A partir del segundo checkpoint deberás tener mucho cuidado, ya que entrarás en la **zona pantanosa**, en la que puedes perder más de una vida si te descuidas y caes al agua. Y no olvides que si alguno de tus enemigos pierde la vida (otra vez...) de esa forma, no conseguirás completar el 100% del nivel y por tanto, del juego. Cuando llegues a la **pirámide** del final del nivel, antes de completarlo, **asegúrate de que has recogido todas las monedas y pócimas** que hay en las escaleras de dicho edificio y después entra en ella.





Al lado de la caseta de madera.

Al lado del tronco que te bloquea el camino.



Muy cerca del cofre oculto anterior.



Antes de llegar a la zona de los troncos.

# NIVEL 4: Los huesos (dificultad 3/5)

Un nivel bastante complicado donde, además de los enemigos comunes, deberás tener mucho cuidado para no ahogarte en el **petróleo** por el que debes pasear. Para evitar esto, no te detengas más de dos segundos. Para conseguir el 100% deberás patearte todos los rincones para no dejarte ningún enemigo atrás, ya que los zombies aparecerán del fondo del petróleo cuando pases muy cerca suyo. Por si fuera poco, **te será imposible hacerte con todas las monedas** que flotan por encima de ti hasta que no te hagas con el **escudo de Midas** al final del nivel.

En la boca de una de las **cabezas huesudas** que encontrarás tras pasar el último checkpoint, hay un **diamante** difícil de ver y de alcanzar. No lo dejes.



Al lado del diamante del principio del nivel.



Junto a la primera enredadera que encontrarás.



Junto a la piedra gigantesca de mitad del nivel.



Junto al segundo checkpoint.



Al lado de la armadura, junto al anterior cofre.



A la entrada de la cueva del final del nivel.

## NIVEL 5: Los rápidos y los muertos (dificultad 3/5)

Además de romper todas las **lápidas** para coger las **monedas** y hallar todos los **cofres**, has de acceder a la **cornisa** que hay en lo alto del muro que rodea las casas del comienzo, para obtener todos los **ítems**.

Al final encontrarás un **río** que debes remontar corriente arriba usando unos **troncos** y unas **conchas** que flotan en el agua. Es posible que si aún no le has cogido el "tranquillo" a los saltos de nuestro héroe, pierdas más de una vida en el intento. Si es así, no te arriesgues con todas las monedas y vuelve más tarde a por ellas, cuando tengas más experiencia con los saltos.

Inicio


Al fondo de la cueva donde empezarás el nivel.


Junto al tronco que atraviesa la primera caseta.


Al lado de la primera tumba que verás.


Detrás de la penúltima tumba del cementerio.


Justo antes de llegar al primer checkpoint.


Debajo de la armadura.


Al final de la última cueva.

## ENEMIGO FINAL: Bokor Labas (dificultad 2/5)

En esta ocasión, el enemigo es un **hechicero vudú** bastante peligroso. El único momento en el podrás dañarle será **cuando se multiplique y empiece a correr** por la sala. No pierdas ni un segundo y empieza a repartir a diestro y siniestro a cada una de las réplicas de Bokor Labas.

Su ataque más peligroso es un **hechizo que te volverá casi un llavero** y tras el que intentará aplastarte. El resto de su capacidad ofensiva se reduce a bolas de fuego y al lanzamiento de unos "enanitos" explosivos. La única forma de esquivar todos estos ataques es calzarte las zapatillas de deporte y no parar de correr en zig-zag mientras esquivas todos los ataques.

La diosa te ofrecerá un **beso**, una **armadura** o que puedas **salvar la partida**. Si quieres obtener al final de la partida la galería de fotos, ya sabes.




Acaba con ellos antes de que utilicen tu muñeco vudú.


No dejes de correr cuando te haga pequeño para que no te aplaste.

# MUNDO 3. Desperdicios congelados

En este tercer nivel notarás un salto en la dificultad considerable. No sólo hay muchas más posibilidades de perder una vida en cualquiera de los obstáculos que te presenta este helado escenario, sino que también aparecerán algunos enemigos bastante duros de pelar.

En cuanto a los ítems, notarás que han disminuido en número, pero algunos han sido muy bien escondidos para que tu labor recolectora sea mucho más complicada. **En esta ocasión, los objetos elegidos como prisión para las hadas son los muñecos de nieve,** así que ya sabes, no dejes ninguno en pie.

## Enemigos

### ESQUELETO CON BOMBAS (1)

Sin duda, se trata de **los enemigos más complicados de este mundo** debido a sus peligrosísimos ataques y lo difícil que resulta abatirlos. Ten por seguro que si te alcanza alguna de sus bombas o, incluso su onda expansiva, tu salud se verá seriamente mermada. Por si fuera poco, el método de exterminio tradicional, el sablazo, con ellos no es recomendable ya que **explotan al morir**. Por ello, lo mejor que puedes hacer es **eliminarlos lanzando el escudo o usa la espada encantada** con el hechizo de hielo.

### ESQUIMAL CONGELADO (2)

La única manera de acabar con estos enemigos, que surgirán del agua, es utilizando el **ataque fuerte**. Cualquier otro método resultará inútil ante unos enemigos que no te darán mucho problemas, ya que son realmente lentos a la hora de atacar.









### ESQUELETO PIRATA (3)

Un duro rival **armado con dos sables** que requiere algo de estrategia si quieres librarte de él. Para mandarle al infierno, **túmbale con un espadazo**, colócate detrás suyo para que cuando se levante, puedas golpearle por la espalda y conseguir que caiga boca abajo. **Una vez en el suelo, remátalo con el clavado de espada**. Si le intentas golpear cuando está boca arriba, lo derrotarás igualmente pero a costa de un buen pinchazo.

### PLANTAS CONGELADORAS (4)

Tan sólo aparecerán un par de veces y son los enemigos más inofensivos de toda la aventura. Su único ataque consiste en el **lanzamiento de unas esporas**, que al contactar contigo, te congelarán durante unos segundos sin causarte ningún daño. **Con un simple golpe de espada** conseguirás deshacerte de ellas.



### GIGANTE DE LAS NIEVES (5)

Aunque sea un enemigo muy voluminoso y resistente, se trata de un rival **fácil de abatir**. Para ello, acércate rápidamente a él antes de que te ataque con su levantamiento de tierra, y **golpéale sucesivamente hasta que caiga**, evitando, eso sí, que te "calce" un guantazo.

### PELIGROS NATURALES:

Como te podrás imaginar, **el agua de estas fases está tan fría que nuestro héroe se quedará congelado** al instante si cae en ella, perdiendo irremediablemente una vida. Además de nieve, también pisarás sobre resbaladizo **hielo** que puede hacer que acabes cayendo a las heladas aguas. Por si fuera poco, en un par de niveles te esperan unos peligrosos **cañones** que pueden hacerte mucha pupa si no andas con cuidado.

## NIVEL 1: Miedo escalofriante (dificultad 2/5)

**Nos encontramos ante un nivel bastante sencillo a la hora de conseguir el 100%.**

El único ítem que puede complicarte la vida, es un **diamante** que se encuentra muy bien escondido en la **proa de una barca**, justo **antes de llegar al segundo checkpoint**.

Además, en el enorme **barco** que hay al final de nivel, encontrarás un **corazón** en el mástil que hay en la proa. Camina por él con mucho cuidado.



Nada más comenzar hallarás el primer cofre.

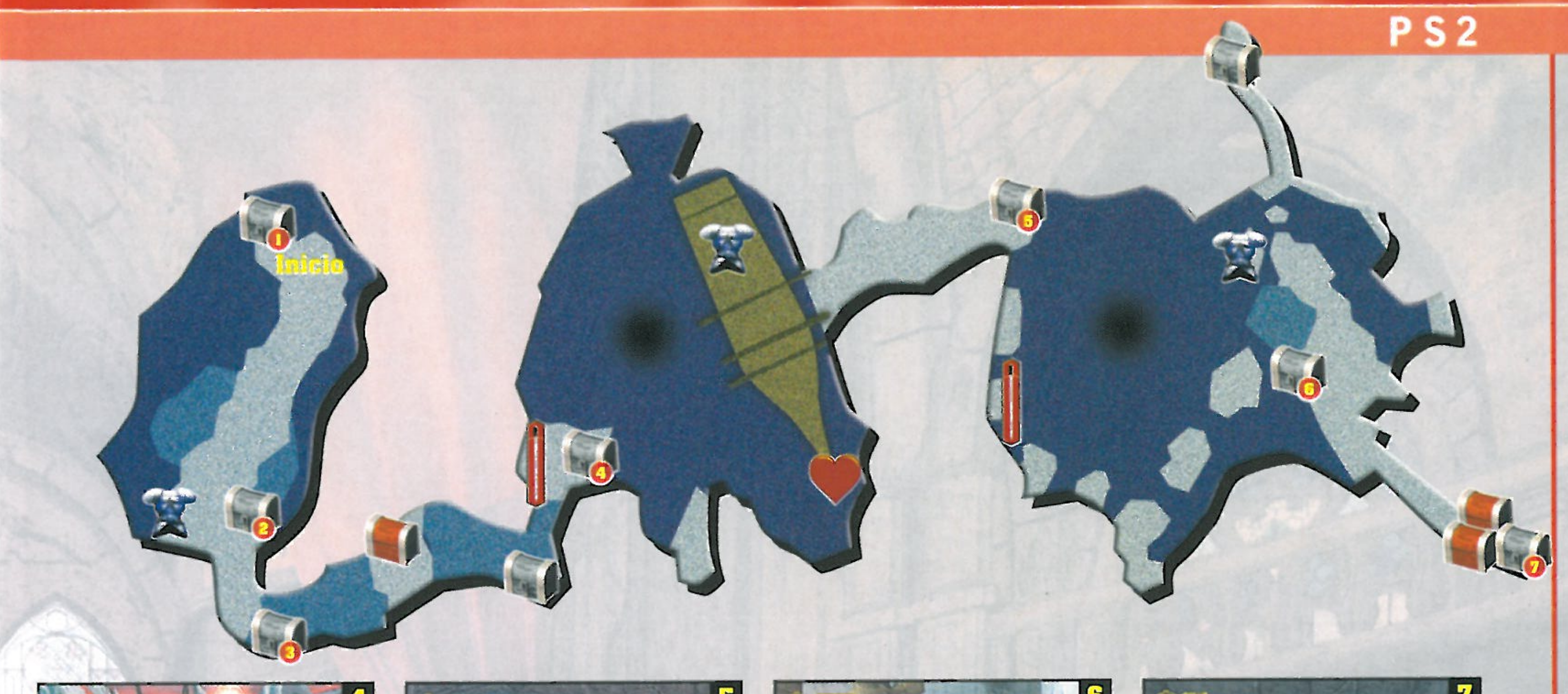


Justo antes de entrar en la primera cueva.





Al finalizar la cueva, tras el muñeco de nieve.






Justo antes de llegar al gran barco.



Al finalizar la segunda cueva, tras el barco.



Al acabar la última zona de los iceberg.



Detrás del pórtico del final del nivel.

## NIVEL 2: La casa oscura (dificultad 2/5)

Igual que ha sucedido en los dos mundos anteriores, **esta fase te servirá para acceder a otros niveles, salvar la partida, viajar a otros mundos y encontrar la entrada a la sala donde te enfrentarás al guardián final de esta zona en concreto**.
Como ya te hemos recomendado en los niveles similares a este, esquiva a los enemigos y no intentes recolectar todos los ítems de una sola vez, ya que por mucho que lo intentes **no podrás obtener el "dominado"** todavía.

Nivel 3
Nivel 4
Estanque para salvar
Nivel 1
Nivel 5



Al final del saliente que hay cerca del barco.



Al lado del pórtico del nivel 3.



Cerca de la entrada de la torre.



En la entrada de la cueva donde está el nivel 3.



Cerca del lago mágico donde salvas la partida.

# NIVEL 3: Sigue la corriente (dificultad 2/5)

Nada más empezar, sube por un lateral de la **montaña** para recoger una **armadura** y derrotar a un esqueleto que no se ve a simple vista.
Una vez llegues a tierra firme, tras el segundo checkpoint, sube por el lateral izquierdo de la montaña al salir de la cueva, para recoger unas **monedas de oro** y una **llave plateada**. No será tarea fácil, debido al resbaladizo **hielo** sobre el que caminarás, así que **usa el escudo de Midas para hacerte con todas las monedas**.
A la hora de saltar de plataforma en plataforma ten mucho cuidado, ya que la superficie de algunas es bastante resbaladiza y podrías acabar con tus huesos en el suelo si te descuidas un poco, con la consiguiente pérdida de una vida. Precaución.




1 Junto a un pilar de la pasarela.

2 Al comienzo de la pasarela.



4 Debajo del enorme galeón está el cofre 4.



5 En las escaleras que conducen al barco.

3 Al lado del saliente donde está a la armadura.

# NIVEL 4: Muerte en el agua (dificultad 2/5)

Debajo del puente que da al primer barco del inicio, verás una **moneda** y un **diamante** que son inalcanzables si no utilizas el **escudo de Midas**, que hallarás en el cofre que hay en la cueva situada al lado del mencionado barco.
Otra de los momentos más delicados de la fase es la zona del **barco giratorio**, justo después del segundo checkpoint. Para poder acceder a todos los salientes del valle congelado, sitúate en lo alto de la parte posterior del barco y accede a cada uno de ellos de forma ordenada, para no dejarte ninguno.

1 Dentro de la cueva, tras el pórtico.

2 Al lado del diamante del comienzo del nivel.



3 Al lado del primer checkpoint.



4 Justo antes de llegar al segundo checkpoint.



5 Al lado del marco de la puerta metálica.



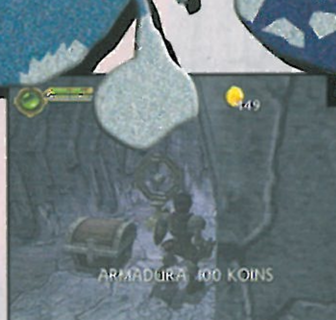
6 En el camino con monedas que bordea el agua.

# NIVEL 5: Carrera bala de cañón (dificultad 3/5)

Nada más aparecer, sube al **montículo** que hay a la salida de la cueva: Derrota al esqueleto que allí




te espera y recibirás la **llave del cofre** que se encuentra dentro de la caverna que hay a continuación. Aunque el **completar el 100% del nivel sea una tarea relativamente sencilla**, no te confíes. La dificultad vendrá a la hora de avanzar por este paraje, especialmente en la última zona, donde tendrás que **saltar de iceberg en iceberg, mientras esquivas los cañonazos** provenientes de un barco, así que ponte las pilas.




Al lado del pórtico de armadura.




Tras pasar el segundo checkpoint.




En la cueva donde aparecerá el mago.




Tras acabar el camino de icebergs.




En la pequeña cueva del final del nivel.

# ENEMIGO FINAL: Capitán cadáver (dificultad 4/5)

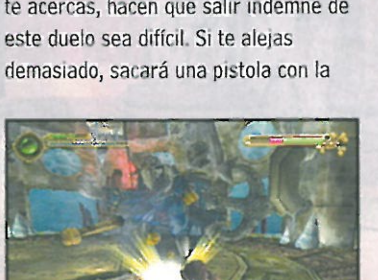
Mucho más complicado de eliminar que sus dos ex –compañeros por lo difícil que puede ser llegar a alcanzarle. Para ello, **tendrás que asestarle espadazos hasta que consigas que meta su pata de palo en una de las cuatro rendijas** que hay en el suelo. Una vez que lo hayas conseguido, acércate rápidamente, agáchate y **golpéale en la pata**. Aunque parezca fácil deshacerte de él, sus golpes con el **ancla** y el **torbellino** que provoca cada vez que te acercas, hacen que salir indemne de este duelo sea difícil. Si te alejas demasiado, sacará una pistola con la que lanzará bolas de fuego y de hielo. Al igual que en los dos mundos anteriores, tras acabar con el Capitán Cadáver, salvarás a la diosa y **se abrirá la puerta para el siguiente mundo**. Recuerda que si quieres obtener la galería al acabar la aventura, deberás escoger el beso de entre todas las recompensas.



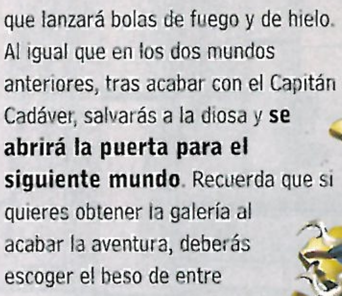


Salta para esquivar su peligrosa ancla.





El torbellino es un ataque muy peligroso.





# MUNDO 4. Reino de los espíritus

A pesar de que aún no es el último mundo, si que **es en el que encontrarás más dificultades**, tanto para sobrevivir como para obtener el 100%. Si no quieres perder una cantidad de vidas alarmante, **más te vale que controles a la perfección los saltos** de Maximo, ya que el peligro de caer al vacío te acechará continuamente.

En este mundo, **las hadas se encontrarán presas en unos tubos de cristal de color azul**, bastante fáciles de reconocer en medio de un universo tan oscuro como es el reino de los espíritus.

## Enemigos

### CABRITO (1)

Su único ataque consiste en una estampida bastante previsible y muy fácil de esquivar, aunque resultará bastante dañina si consigue alcanzarte, aunque solo sea de refilón. No obstante, no te resultará difícil acabar con ellos, son unas criaturas bastante resistentes, pero poco peligrosas si le coges el truquillo a eso de esquivarles, ya lo verás.

### CERDO CON MAZA (2)

Unos cerditos con unas enormes mazas que supondrán un problema si vienen acompañados de otros enemigos Para golpearles, **colócate cerca de ellos y espera a que inclinen la maza hacia atrás**, ya que es el único momento en el que están desprotegidos. Además, también deberás esquivar la onda sísmica de la maza con un salto en el momento justo.

### BRUJAS (3)

Aunque sus movimientos sean muy lentos, son extremadamente peligrosas, ya que **con un solo ataque son capaces de vaciar por completo tu barra de salud**. Si, además, dejas que se acerquen demasiado, te atraparán y no dudarán en soltarte en alguno de los numerosos abismos. Para lograr que te liberen, no dejes de mover el stick y apretar los botones.

### PELIGROS NATURALES:

Sin lugar a dudas, **el vacío será tu peor enemigo en este mundo**, ya que cualquier error a la hora de realizar alguno de los numerosos saltos hará que pierdas una preciada vida, ¡¡con lo que cuesta conseguirlas!! También tendrás que pasar entre mazas oscilantes, cuchillas, sierras, cepos gigantes y cabezas de dragón (¡ufff!). Además, **tendrás que prestar mucha atención al control de Maximo cuando te encuentres en la zona de las tuercas gigantes**. Un error sería fatal.










## NIVEL 1: Aparatos infernales (dificultad 4/5)

Si conseguir el 100% te está dando algún dolor de cabeza, **visita la cueva oculta que se encuentra debajo del bloque de piedra** que hay antes de llegar a la zona final del nivel. Allí, hallarás un **cofre oculto** y un par de enemigos, que a estas alturas no te costará demasiado quitar de enmedio, ¿verdad?

Otros **ítems bien ocultos** que podrás encontrar en este sencillo nivel, son aquellos que se encuentran **al final del nivel, tras el muro alto que hay detrás del pórtico**. Por lo demás, estamos en un nivel que no se sale de lo normal respecto a niveles anteriores y que no te costará demasiado superar.



Al comenzar el nivel encontrarás el cofre 1.



Al lado del cuerno de marfil gigante.



Al traspasar los primero tornillos que te encontrarás en este peligroso nivel.

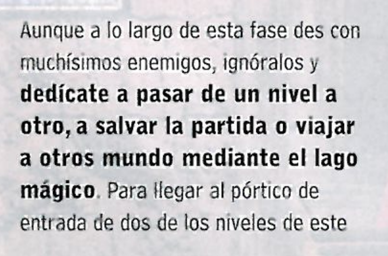
4 — Debajo de la cárcel donde cogerás la armadura.

5 — Al lado del escudo que hay en una cárcel.

6 — En mitad del camino de uno de los péndulos.

7 — Tras el muro derrumbado del final.

# NIVEL 2: La torre de hierro (dificultad 2/5)



Aunque a lo largo de esta fase des con muchísimos enemigos, ignóralos y **dedícate a pasar de un nivel a otro, a salvar la partida o viajar a otros mundo mediante el lago mágico**. Para llegar al pórtico de entrada de dos de los niveles de este mundo, **necesitarás usar los dos esponjosos cerebros** que encontrarás cerca de ellos.

Como ya sabrás, hasta que no hayas completado todas las fases, no tendrás acceso a la **torre central** donde te espera el siguiente guardián.





Enfrente del lago mágico, cerca de la torre.



Cerca del pórtico del nivel 23.



En mitad del camino que hay desde el nivel 22 al 23.



Pegado al pórtico del nivel 21 está el cofre 4.



Muy cerca del cofre 4, junto a una charca verde.

# 3,00€ + 3,00€ = 6,00€

(499 ptas) descuento | (499 ptas) descuento | (998 ptas)



Play mania

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE



## de descuento* en tu compra en CENTRO MAIL

en juegos PSOne y PS2

## ¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta.
Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5° F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

* Descuento de 3,00 € + 3,00 € en cada artículo cuyo PVP Recomendado sea superior a 49,99 € dentro de la Guía de compras PlayManía. Para pedidos en tienda es imprescindible presentar la revista PlayManía.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de JUNIO de 2002.

## Cupón de pedido

Nombre .................................... Apellidos ....................................
Calle/Plaza .................................... Número .................... Piso .................... Ciudad ....................
Provincia .................................... C.Postal .................... Tlno. .................... NIF ....................
Fecha nacimiento .................................... Email ....................................

| PRODUCTO | PVP* RECOMENDADO | DESCUENTO* CENTRO MAIL | DESCUENTO* PLAYMANÍA | PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| TOTAL € | | | | |

* Precios en euros



Play mania

Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 € Baleares 4,78 €)

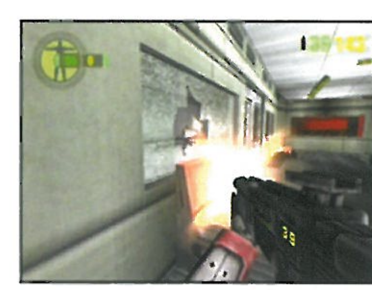
# Red Faction

## Las rebajas llegan a la mina

Cuando el género de los shoot´em ups todavía no estaba explotado al máximo, THQ probó fortuna con *Red Faction*, un título que apostó, ante todo, por la innovación técnica y jugable, ya que introdujo un nuevo motor gráfico, llamado Geomod, que permite al jugador destruir buena parte de los suelos, techos y paredes que hay en el juego. De este modo, el jugador tiene una libertad que antes no conocía, ya que si una puerta se resiste, siempre podemos romper las paredes que tiene a ambos lados para avanzar, o bien romper el suelo para descubrir una galería subterránea.

Dejando a un lado estas cuestiones técnicas, y su reflejo en el apartado jugable, *Red Faction* se desarrolla en el planeta Marte, donde una corporación controla toda la producción minera del planeta, sometiendo a los trabajadores a una explotación sobrehumana. Esta situación acaba provocando un enfrentamiento directo, metiéndonos a nosotros en el pellejo de uno de los mineros más activos en el levantamiento, con el que deberemos realizar todo tipo de tareas para acabar con la tiranía, desde infiltrarnos en las oficinas de la corporación a utilizar vehículos para escapar de sus desmedidos contraataques.

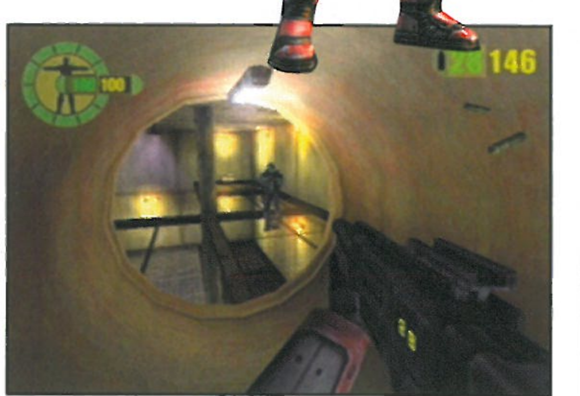
Como en otros títulos de este género, no faltan un buen puñado de armas, modos multijugador y unos gráficos tan sólidos como realistas, que ponen la guinda a un título que, pese al tiempo que ha pasado, sigue ofreciendo muy buenos momentos.



En el modo Historia podemos utilizar un montón de armas, incluidos nidos de ametralladoras.



El modo para dos jugadores a pantalla partida viene de regalo, aunque no es ninguna maravilla.








# Dead or Alive 2

## El rival de Tekken Tag, hasta en el precio

El otro gran juego de lucha de los primeros meses de vida de PS2, aparte de *Tekken Tag*, fue este *DOA2*, un título que como su antecesor, dejó reservado buena parte del encanto a sus impresionantes luchadoras.

No obstante, *DOA2* también apostó muy fuerte por las novedades, como los escenarios interactivos con zonas ocultas y varios niveles de altura, combates por equipos y un montón de nuevas movimientos y técnicas de lucha, sin olvidarnos del fabuloso trabajo que realizó Tecmo en materia gráfica, donde brillan con luz propia los modelados de los luchadores y el increíble acabado de los escenarios en los que luchamos.

Por supuesto, la edición Platinum de *DOA2* sigue adoleciendo de las mismas carencias que el día de su estreno, es decir, un elenco de luchadores muy reducido, un sistema de juego más bien sencillo y unos modos de juego que dan de sí más bien poco. Eso sí, gracias a su nuevo precio se ha convertido en una alternativa más que seria y original frente a *Tekken Tag*, aunque os avisamos que se hace realmente corto.



**DOA2 cuenta con un sistema de lucha más simple y asequible que el de TTT.**



**Buena parte del encanto del juego reside en sus luchadoras, las más exuberantes del género.**



**DOA2 apenas tiene una docena de personajes, una cifra realmente baja para estos tiempos.**



# Metal Slug X

## PSOne recibe a todo un clásico

**Virgin nos acerca uno de los shoot´em up con más solera de los salones recreativos. Toda la diversión de la serie de SNK cuya conversión a PSOne consigue superar al original**

Shoot´em ups en máquina recreativa ha habido muchos y muy buenos, pero pocos han sido tan aclamados y recordados como los *Metal Slug*, la serie de SNK que hizo furor tanto en los salones como en las consolas de la propia SNK. Ahora, por fin los usuarios de PSOne podemos disfrutar de *Metal Slug X*, la conversión de la coin-op del mismo nombre, que nos ofrece toda la diversión del original y algunos interesantes extras.

**PARA LOS QUE NO LO CONOZCAN,** hay que decir que *Metal Slug X* es un shoot' em up a la vieja usanza, es decir en 2D y con desplazamiento de pantalla (scroll) lateral. El planteamiento no puede ser más sencillo: avanzar por los escenarios eliminando a los malos y evitando que sus proyectiles nos impacten. Como podéis ver, el esquema es tan tradicional que hasta podría parecer obsoleto si no fuera porque este clásico enfoque tiene un tratamiento tan cuidado que hace que resulte tan fresco y atractivo como el primer día.

Porque no penséis que por no tener entornos poligonales 3D o espectaculares efectos de luz *Metal Slug X* no resulta atractivo técnicamente. Los fondos son de lo mejorcito que ha pasado en 2D por PSOne, con un exquisito tratamiento del color y mucho más detallados de lo que hemos podido ver, por ejemplo, en los últimos *Megaman*.

Los personajes tienen una expresividad increíble para un juego de estas características:

En este *Metal Slug X* podremos elegir entre cuatro protagonistas. Si bien tienen las mismas habilidades, cada uno cuenta con sus propias animaciones.




Jugar a *Metal Slug X* con un amigo es la locura absoluta. Es más fácil (os podéis repartir los enemigos), pero os garantizamos que engancha de forma increíble.

## Variado en todos sus aspectos

Aparte del alucinante ritmo de juego de *Metal Slug X*, uno de sus principales atractivos es la variedad en el arsenal (hasta nueve armas) y en vehículos (cuatro en total), que son una de sus señas de identidad. Dicha variedad se mantiene en los malos. Las tropas del general Morden son humanos (árabes, soldados... con sus máquinas), y hasta seres sobrenaturales (aliens, momias...). Todos los diseños son desternillantes.



Hay multitud de armas: lanzallamas, láseres, bombas... hasta una que lanza perros-robot.



Contaremos con cuatro vehículos: un robot, un camello, un tanque (el Metal Slug)...



Los jefes de fin de fase suelen ser enormes. En esta caso, nos tirará hasta tanques...






Las animaciones de los personajes son de lo más gracioso. Se ríen, se asustan, huyen, gesticulan... todo un lujo.



Como veis, *Metal Slug X* no nos dejará ni un momento de respiro. No pararemos nunca de movernos ni de disparar.







**Su frenético ritmo y la diversión que provoca hacen de Metal Slug X un juego muy a tener en cuenta en este género.**

se ríen, se asustan... las animaciones son tan graciosas y están tan trabajadas que se nos escapará más de una carcajada. Y es que la obsesión por el detalle que exhiben fondos y personajes está encaminada en buena medida a conseguir ese toque burlón tan característico de la saga.

**PERO LA PRINCIPAL BAZA** de *Metal Slug X* no es el cuidado apartado gráfico, sino la diversión directa que provoca. Su enfoque en plan vieja escuela sumado al dinámico ritmo de juego (que se apoya en una acertadísima banda sonora) y a las abundantes alternativas que ofrece (en forma de armas, vehículos, secretos...) hacen que la diversión se dispare hasta límites insospechados. Y si además jugamos con un amigo os aseguramos que no podréis parar de disparar.

Y lo mejor es que además no es un juego corto. Aparte de los seis niveles del modo principal (el mismo de la recreativa), contaremos con varios modos de juego exclusivos para esta versión de PSOne, como el modo Escuela de Entrenamiento o las misiones especiales, retos todos ellos específicos que pondrán a prueba nuestra habilidad y reflejos y que iremos abriendo a medida que nos terminemos el juego. A todos estos extras hay que añadir una galería de imágenes, con nada menos que 137 ilustraciones hechas a mano por los diseñadores del juego y que harán las delicias de los amantes de la saga y del manga en general.

En fin, que estamos ante un verdadero clásico. Se le pueden achacar algunos defectillos, como alguna ralentización leve y aislada o la excesiva pixelación de la explosiones, pero no se le puede negar el encanto que tiene ni la adicción que provoca. Si buscáis diversión a la vieja usanza, éste es vuestro un juego. Todo un lujo a estas alturas de PSOne que además llega con un precio irresistible.

## Más allá de la recreativa

Además del modo principal (que es el de la recreativa), para la versión de PSOne contaremos con dos modos de juego inéditos y exclusivos, que nos dejarán 20 nuevas misiones. A medida que vayamos completando el juego iremos abriéndolos, además de la galería de imágenes, un verdadero deleite que los innumerables fans de la saga recibirán con agrado.



En esta misión nuestro objetivo será proteger al bebé del fuego enemigo. No será el único reto.



En la galería de imágenes contemplaremos el buen hacer de los diseñadores del juego.



# Mundial FIFA 2002

## Nada nuevo en el estadio

EA Sports también se ha acordado de PSOne a la hora de sacar una edición basada en el Mundial, pero en esta ocasión no hay novedades con respecto a *FIFA 2002.*

Así pues, *Mundial FIFA 2002* utiliza sistema de pases inaugurado en la pasada entrega (midiendo siempre la fuerza de los envíos). Lamentablemente, la física del balón no ha mejorado, con lo que la pretensión de realismo de este sistema acaba diluyéndose. A la hora de jugar, la única novedad de cierta importancia es la inclusión de los jugadores "estrella". Por lo demás, no encontramos nuevos movimientos, ni más cuadros de animaciones...

Además de todo esto, hay que recordar que en el juego sólo estarán disponibles las 32 selecciones reales clasificadas para esta competición (más nueve que no lo lograron), con lo que una de las virtudes que siempre han acompañado a los FIFA, es decir, la gran variedad de equipos y campeonatos, se ve seriamente mermada. Eso sí, cumple con la riqueza habitual en lo que se refiere a posibilidades tácticas y demás opciones generales, aunque la plantilla sólo está compuesta por 23 jugadores.

Menos mal que sí consigue captar la esencia del Mundial, sobre todo al hablar de la ambientación, que se apoya sobre todo en la nueva banda sonora y en los excepcionales comentaristas. Pese a esto, creemos que esta versión de *Mundial FIFA 2002* aporta tan poco con respecto a lo visto en *FIFA 2002* que puede que no os merezca la pena si ya tenéis aquélla.


Los lanzamientos a balón parado siguen siendo igual que antes, al contrario de en PS2.


Los jugadores estrella son aquéllos que destacan en una habilidad: velocidad, tiro, pase...








# Strikers 1945 II

## Para los más nostálgicos

Si todavía recuerdas los shooter que hace 10 años mandaban en los salones recreativos, te alegrará el lanzamiento de *Strikers 1945 II*, un mata-mata con todo el sabor de clásicos como el genial *1942* de Capcom.

En *Strikers 1945 II* nos enfrentaremos a un frenético mata-mata de scroll vertical donde nosotros manejamos un pequeño avión que debe acabar con todos los enemigos que le salgan al paso, mientras evitamos impactar con las muchísimas balas que andan sueltas por los cielos. No faltan los ítems que potencian las armas, enormes enemigos finales e incluso alguna novedad, como la posibilidad de pilotar 6 naves con distintas características.

Técnicamente la cosa también tiene sabor a clásico, y sus coloristas gráficos no pueden ocultar su simpleza técnica. Eso sí, su sistema de juego es tan adictivo como siempre, aunque sus ocho fases no te durarán demasiado.


Sobrevolaremos distintos escenarios, pero la idea siempre es la misma: acabar con las naves rivales.


Al final de cada una de las 8 fases tendremos que vernos las caras con un enorme enemigo.





Juegos de Rol

# De espada y brujería

Juegos de Rol

Todos los aficionados al rol estábamos esperando ansiosos la salida de *Final Fantasy X*. Sin embargo, además de la joya de Square, PS2 también puede sorprenderte con otros títulos que quizá se adapten más a tu estilo de juego o que, simplemente, te sirvan para saciar tus inagotables ansias aventureras. Si quieres conocer con detalle todas tus opciones en el género, está comparativa te ayudará a tener las ideas más claras.

# Dark Cloud

## Un juego de rol de acción de los buenos

Compañía: **Sony** | Precio: **57,04€ (9.491 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

**Periféricos:** Memory Card 2 (470 kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2 

**Valoración** Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B




**Los juegos de rol de acción no tuvieron representantes dignos en PS2 hasta la llegada de *Dark Cloud*, un título desarrollado por Sony que apostó por la innovación técnica y jugable, consiguiendo un resultado final con cierto regusto a la saga *Zelda*, la reina del género.**

El protagonista es Toan, un joven que debe localizar las esferas en las que el Rey de las Hadas ha encerrado todas las casas, ríos, plantas y habitantes de su mundo, y después colocar todos estos objetos en su lugar. De este modo, encontramos dos zonas de juego muy bien diferenciadas: por un lado las mazmorras, donde tenemos que luchar para recuperar las esferas, y por otro el mapa de las ciudades, donde debemos recolocar las casas, personajes y demás elementos. Además, a medida que progresemos en la aventura, hasta 5 nuevos personajes se unirán a nuestro bando, disponiendo cada uno de ellos de armas y técnicas específicas. Esta oferta se completa con interesantes detalles, como sus minijuegos, su complejo sistema de evolución de armas y el sistema aleatorio de generación de mazmorras, que hace que, por muchas veces que juguemos, nunca se repitan.

Además, a pesar del tiempo transcurrido, gráficamente tampoco está nada mal, aunque lógicamente no se puede medir en condiciones de igualdad con novedades del calibre de *FFX*. Realmente, el único "pero" que se le puede poner es que su original mecánica puede resultar aburrida a la larga, ya que siempre repetimos el esquema "mazmorra-colocación de esferas". Por lo demás, una interesante opción.



Con el sistema Georama, podemos colocar las casas, ríos y otros objetos a nuestro gusto...



... y recorrer acto seguido el mapa que acabamos de crear en tiempo real.

# Ephemeral Fantasia

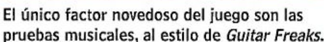
## ¿¿Un juego de rol musical??

Compañía: **Konami** | Precio: **60,04€ (9.996 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+13**

**Periféricos:** Memory Card 2 (90 kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2 

**Valoración** Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M





El único factor novedoso del juego son las pruebas musicales, al estilo de *Guitar Freaks*.



Los combates son un tanto "bochornosos" dado el nivel actual que tiene el género en PS2.

**En un intento por traer aires nuevos al género, Konami introdujo elementos de los juegos musicales, género que por cierto domina, en su primer juego de rol para PS2, algo que no pasa de anecdótico en un título que hace aguas en casi todos los apartados.**

En *Ephemeral Fantasia* el jugador adopta el papel de un bardo que viaja por un mundo de espada y brujería deleitando a la gente con su guitarra, hasta que un fatídico día presencia el secuestro de una princesa, momento en el que cambia su destino y se embarca en una cruzada para rescatarla.

Este épico, y hasta cierto punto "trillado" argumento, se ve eclipsado totalmente por un lentísimo desarrollo, que tras unas cuantas horas de juego, da la sensación de no haber avanzado nada y que, gracias a sus tediosos y limitados combates por turnos, aburre prácticamente desde el primer minuto de juego. Además, la perspectiva isométrica y el acabado final de los gráficos, más bien pobretón, consiguen que ni siquiera sea agradable a la vista. Y para colmo de males, no está traducido al castellano, lo que dificulta aún más el seguimiento de la historia si no se dispone de un buen nivel de inglés. El único aspecto que se salva de la "quema" son los minijuegos de música, que son una oportunidad única para poder probar uno de los títulos musicales más conocidos de Konami, el arcade de guitarras *Guitar Freaks*. Por lo demás, hoy en día hay mejores opciones dentro de los juegos de rol para PS2... y además muchas de ellas están en cristiano.



# Eternal Ring

## Y un anillo para aburrirlos a todos

Compañía: **From Sof.** | Precio: **30,02€ (4.995 ptas)** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+13**

**Periféricos:** PRECIO ESPECIAL

Memory Card 2 (100 kb)



Dual Shock 2



MultiTap 2

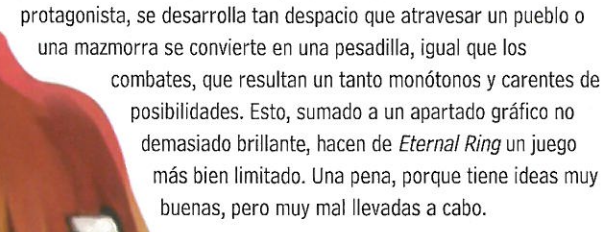
**Valoración** Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: R

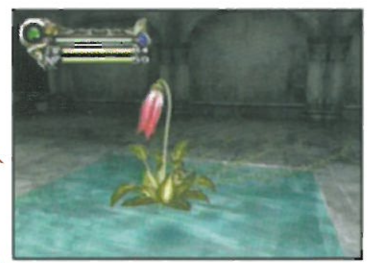



**Eternal Ring fue el primer juego de rol de PS2, y acompañó a la consola el día de su lanzamiento en Japón, con lo que ya os podéis imaginar que ha sido ampliamente superado.**

En cualquier caso, *Eternal Ring* no es un juego de rol típico de consola, ya que se desarrolla íntegramente en primera persona, al estilo del antiquísimo *King´s Field* de PSOne. De este modo, los frecuentes combates se desarrollan como en los shoot´em up subjetivos, haciendo uso de armas, como espadas o dagas, y hechizos mágicos de mayor alcance, que podemos conseguir creando anillos con distintas piedras. No hay turnos ni nada parecido, pero tenemos que estar pendientes de movernos y atacar en los momentos adecuados. Por lo demás, como en otros RPG, también debemos hablar y ayudar a otros personajes, comprar en tiendas, e investigar las distintas aldeas por las que pasamos para poder continuar nuestra aventura. ¿Atractivo? No tanto...

*Eternal Ring* pierde enteros por culpa de sus muchas deficiencias. La primera y más preocupante es la lentitud general del juego. Todo, hasta el movimiento del protagonista, se desarrolla tan despacio que atravesar un pueblo o una mazmorra se convierte en una pesadilla, igual que los combates, que resultan un tanto monótonos y carentes de posibilidades. Esto, sumado a un apartado gráfico no demasiado brillante, hacen de *Eternal Ring* un juego más bien limitado. Una pena, porque tiene ideas muy buenas, pero muy mal llevadas a cabo.





Los enemigos pecan de ser simples, lentos, predecibles y no muy impresionantes.

# Evergrace

## Cuando la acción se confunde con el rol

Compañía: **From Sof.** | Precio: **57,07€ (9.473 ptas)** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

**Periféricos:**

Memory Card 2 (80 kb)



Dual Shock 2



MultiTap 2







**Valoración** Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B



Evergrace fue el primer juego de rol de PS2 en llegar completamente traducido al castellano.



La acción está muy presente a lo largo de todo el juego, y los combates son en tiempo real.

**Junto con *Dark Cloud*, *Evergrace* es uno de los escasos juegos de rol de acción que hay en PS2 y, sin duda, el que apuesta más descaradamente por el desarrollo clásico de este subgénero.**

*Evergrace* arranca cuando dos jóvenes, un chico y una chica, se ven atrapados en un mundo desconocido. Cada uno por su lado deberá descubrir la causa por la que han aparecido en ese lugar, viéndose obligados a visitar hasta el último rincón en busca de respuestas y, por supuesto, del responsable. Como juego de rol de acción que es, en nuestro viaje deberemos recorrer todo tipo de mazmorras y edificaciones, peleando contra las más inverosímiles criaturas y siempre escogiendo de manera inteligente nuestro equipamiento y armamento.

Sin duda, uno de los aciertos del juego es que que podemos empezar la aventura con cualquiera de los dos protagonistas y cambiar de uno a otro en cualquier momento; incluso podemos disfrutar de ambas aventuras de forma independiente. No obstante, pese a este detalle *Evergrace* no termina de cuajar en el género, ya que el componente aventura ha quedado relegado a un segundo plano. Se echan en falta zonas, como las clásicas aldeas o ciudades de otros RPG, en las que conversar con un buen número de personajes o visitar numerosas tiendas para comprar armas y equipo. Así, *Evergrace* se reduce a una sucesión de mazmorras, en las que tenemos que luchar y resolver puzzles no demasiado complejos. Una lástima, porque con algo más de aventura hubiera sido un gran título.



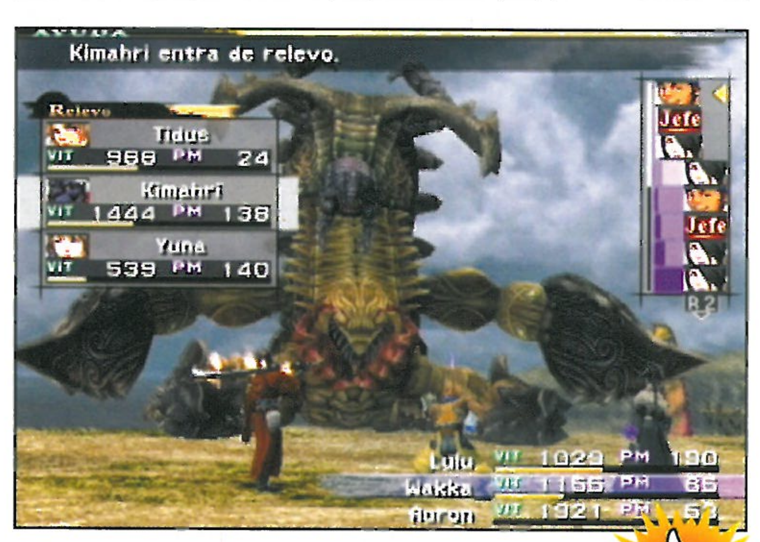
# Final Fantasy X

## La cara más espectacular del rol

Compañía: Square | Precio: 69,99€ (11.500 ptas) | Idioma: Castellano | Edad: +13

**Periféricos:** Memory Card 2 (60 kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2

**Valoración** Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB




**Con cada relevo generacional de consolas, Square ha demostrado con sus *Final Fantasy* que sabe explotar como nadie el potencial de la nueva máquina.**
La décima entrega de la serie no ha sido la excepción a la regla, y Square ha echado el resto para presentarnos una producción sin fisuras, repleta de novedades y que supera con creces todo lo visto en los *Final* para PSOne.

Siguiendo la línea de la saga, en *FFX* tanto los protagonistas como el argumento son completamente nuevos. En esta ocasión conoceremos a Tidus, un deportista de élite, que se convierte en guardián de Yuna, una invocadora que debe recorrer el mundo para ganarse el favor de los espíritus y así poder enfrentarse a Sinh, el ente que está acabando con todos los seres vivos del planeta. En su largo viaje visitaremos lugares repletos de magia, combatiremos contra todo tipo de horrendas criaturas y seremos testigos de un espectáculo gráfico sin igual en PS2, que basa buena parte de su encanto en la magnífica utilización del Emotion Engine, gracias al cual todos los personajes hacen gala de una expresividad prácticamente humana. Además, tiene un argumento soberbio, el sistema de juego cuenta con numerosas novedades, incluye un montón de minijuegos... Todo esto, degustado como se merece, nos puede regalar 100 horas de diversión, algo que no está al alcance de todos los juegos de rol. En fin, que ya sabéis que para nosotros es una compra obligada...



Por duración, factura técnica, historia, gráficos y sistema de juego, *FFX* es el JUEGO de rol de PS2.



Tampoco faltan los elementos típicos de Square, como los chocobos...

# Grandia II

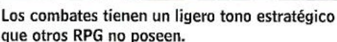
## Un clásico entre los clásicos

Compañía: Gamearts | Precio: 59,75€ (9.918 ptas) | Idioma: Inglés | Edad: +3

**Periféricos:** Memory Card 2 (64 kb) Dual Shock 2 MultiTap 2 

**Valoración** Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B





Los combates tienen un ligero tono estratégico que otros RPG no poseen.



Gráficamente, *Grandia II* está un poco anticuado, y además está en perfecto inglés.

**En estos tiempos en los que el realismo gráfico es la norma, resulta curioso encontrar títulos como *Grandia II*, que conserva todo el regusto de la era de los 16 bits y su estética Superdeformed.**

Hasta la historia tiene el típico carácter épico de los primeros RPG, ya que nos invita a protagonizar un viaje para detener el renacimiento del dios del Mal. Lógicamente, nos tocará pelear contra una gran variedad de criaturas y protectores del dios en cuestión, aunque por fortuna, estos enfrentamientos por turnos no son aleatorios, es decir, casi siempre vemos a los enemigos en pantalla y podremos decidir si nos enzarzamos con ellos o lo dejamos para mejor ocasión. En cualquier caso, los combates no tienen nada que envidiar a los de otros títulos; es más, aunque son por turnos, resultan muy ágiles y confieren especial importancia a la estrategia, siendo vital conocer bien a nuestros personajes y frente a qué enemigos están mejor preparados. Además, es posible moldear las habilidades de los protagonistas a nuestro antojo, enseñándoles magias y técnicas de ataque a aquellos personajes que más nos gusten.

Exceptuando estas cualidades, lo cierto es que *Grandia II* también tiene sus defectos, como no estar traducido, el simple modelado de los personajes y escenarios, el pobre apartado sonoro... vamos, que técnicamente no es ningún prodigio. Eso sí, es una oportunidad excepcional para reencontrarse con el rol de toda la vida.



# Orphen

## Una mala mezcla entre manga y rol

Comp.: Kadokawa | Precio: 59,95€ (9.990 ptas) | Idioma: Inglés | Edad: +13

**Periféricos:** Memory Card 2 (140 kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2  

**Valoración** Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M



**El rol y el manga han ido de la mano en numerosas ocasiones, empezando por el mítico *Dragon Quest* y acabando por este más reciente *Orphen*, aunque el resultado no ha sido siempre igual de satisfactorio... Es más, en este caso NO es nada satisfactorio.**

Puede que en Japón, el éxito de la serie de animación "Orphen" haya sido más que suficiente para atraer a los usuarios de PS2, pero aquí en Europa la cosa es más bien distinta. Para empezar, apenas conocemos la serie, que trata sobre dos jóvenes que se embarcan en un largo viaje para convertirse en magos con la ayuda de sendos objetos mágicos (una espada y un anillo). Y tampoco puede decirse que sea una serie de culto entre los otakus. En cualquier caso, el juego respeta tanto el argumento de la serie como sus personajes y localizaciones, y adopta la mecánica de un juego de rol de acción clásico, es decir, los combates son en tiempo real y se suceden sin interrupciones ni cortes mientras exploramos los escenarios. No obstante, los enfrentamientos con los jefes finales adoptan un sistema de combate por turnos, ya que tienen un carácter mucho más cinemático y espectacular, aunque en la práctica son demasiado simples y carentes de posibilidades.

Además, para colmo de males, *Orphen* cuenta con un apartado gráfico bastante simple (fue el primer juego de rol de acción de PS2) que ha sido superado ampliamente por títulos como *Dark Cloud*, y además no está ni traducido ni doblado. Tampoco podemos dejar de decir que para ser un juego de rol de acción resulta lento, y su historia no engancha nada. Si lo ves en una tienda ¡¡¡huye de él!!!



Algunos combates son por turnos, y suelen tener un enfoque muy cinemático e impresionante.



El juego tiene secuencias de vídeo extraídas directamente de la serie de animación.

# Shadow Hearts

## Al estilo de los juegos de rol de PSOne

Comp.: Sacnoth | Precio: 59,99€ (9.958 ptas) | Idioma: Inglés | Edad: +13

**Periféricos:** Memory Card 2 (979 kb)  Dual Shock 2  MultiTap  

**Valoración** Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B



Como otros muchos juegos de rol de PS2, el mayor inconveniente de *Shadow Hearts* es el idioma.



El anillo de la parte superior nos indica cuando pulsar el botón durante el combate.

**Los creadores de *Koudelka*, un recordado juego de rol de PSOne, se estrenaron en PS2 con *Shadow Hearts*, apostando por un planteamiento estético similar al de los RPG de PSOne, con fondos renderizados y personajes poligonales, pero con superior calidad.**

En *Shadow Hearts*, conoceremos a Yuri y a Alice, dos jóvenes con poderes extraordinarios que son perseguidos y acosados por unas maléficas fuerzas. En su huida conocerán a una gran variedad de personajes, tanto aliados como enemigos, teniendo que dar buena cuenta de estos últimos por medio de un original sistema de combate. Aunque siguen siendo por turnos, los combates obligan al jugador a demostrar cierta habilidad, ya que aparte del clásico menú de acciones, también disponemos de una ruleta con distintas secciones, teniendo que pulsar el botón de acción en la franja correcta para realizar los ataques y combos. Además, los héroes pueden transformarse en un total de 19 criaturas, cada una con sus propios poderes.

Por desgracia, aquí acaba el encanto del juego, ya que la exploración, los puzzles y la aventura son meras comparsas de los combates y las numerosas conversaciones, en perfecto inglés, sirven para hilvanarlos. No por ello deja de enganchar gracias a su atractivo argumento, vital en un buen juego de rol, y a la posibilidad de ir mejorando a los protagonistas. Obviamente, no tiene el carisma ni las posibilidades de un *FF* y resulta bastante más corto. Sus 40 horas de juego lo convierten en una opción interesante para aquéllos no quieran tirarse media vida con un mismo juego...

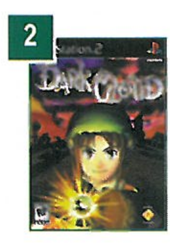




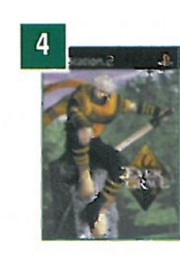
**No hacía falta ser un ingeniero aeroespacial para imaginarse que el ganador absoluto de la comparativa iba a ser *Final Fantasy X*, ya que por opciones, horas de juego, minijuegos, originalidad, sistema de combate, argumento y gráficos es, sin lugar a dudas, la mejor oferta de PS2 en estos momentos. No obstante, si te va más la acción, *Dark Cloud* tampoco es una mala elección.**

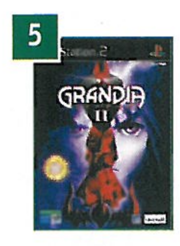
1



2



3


4


5



6



7



8


| TÍTULO | CARACTERÍSTICAS GENERALES | | | | | | | | AMBIENTACIÓN | | | | | | CARAC. TÉCNICAS | | | | | CARAC. DEL JUEGO | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Nº de personajes | Armas | Protecciones | Hechizos | Objetos | Dinero | Dificultad | | Argumento | Personajes | Música | Efectos de sonido | Enemigos | | Entorno | Animaciones | Escenarios | Efectos de luz | | Salvar partidas | Combates | Personajes simultáneos | Menús | Duración |
| Dark Cloud | MB | 6 | 80 | - | - | 90 | Sí | Media | MB | MB | MB | MB | B | B | B | 3D | B | MB | B | MB | C.M. | Tiempo real | 1 | E | MB |
| Ephemeral Fantasia | B | 13 | 1 | - | 30 | 50 | Sí | Media | M | B | M | R | M | M | M | 3D | R | M | M | B | P.C. | Por turnos | 3 | R | B |
| Eternal Ring | R | 1 | 8 | - | 24 | 25 | No | Media | R | B | M | R | R | R | R | 3D | R | R | R | B | P.C. | Tiempo real | 1 | B | MB |
| Evergrace | B | 2 | 30 | 180 | -- | 10 | Sí | Media | B | B | B | R | B | B | B | 3D | B | B | R | B | P.C. | Tiempo real | 1 | B | B |
| Final Fantasy X | E | 7 | 436 | 595 | 60 | 110 | Sí | Media | E | E | E | E | E | MB | E | 3D | E | E | E | MB | P.C. | Por turnos | 3 | MB | E |
| Grandia II | MB | 5 | 23 | 50 | 42 | 40 | Sí | Media | B | MB | B | B | R | B | R | 3D | B | R | R | B | P.C. | Por turnos | 3 | B | B |
| Orphen | R | 3 | 20 | 3 | 10 | 10 | No | Baja | R | B | B | R | R | R | R | 3D | R | R | M | R | P.C. | Tiempo real y turnos | 3 | R | R |
| Shadow Hearts | B | 6 | 30 | - | 58 | 48 | Sí | Media | B | MB | B | B | B | B | B | 2D | B | B | B | B | P.C. | Por turnos | 3 | B | B |

## Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

### CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la puntuación global de todos los datos objetivos del juego.

**Número de personajes:** es la cifra total de personajes que podemos controlar a lo largo del juego.

**Número de armas/hechizos y protecciones/objetos:** a lo largo del juego podemos recoger armas y defensas cada vez más potentes, así como aprender nuevos hechizos de ataque y defensa. Aquí indicamos la cantidad exacta que podéis encontrar en cada uno de estos apartados.

**Dinero:** indicamos si el juego tiene un sistema monetario, es decir, si podemos ganar o recoger algún tipo de moneda, lo que implica la inclusión de tiendas dónde comprar objetos, armerías... etc.

### AMBIENTACIÓN:

Valoramos todos los aspectos que forman parte de la atmósfera de juego.

**Argumento:** tenemos en cuenta, de manera muy positiva, la calidad de la historia y su originalidad.

**Personajes:** valoramos tanto el aspecto visual como el psicológico, ya que los personajes son fundamentales para que nos metamos plenamente en la historia que nos propone el juego.

**Música/efectos de sonido:** una consola como PS2 debe ofrecer una calidad de audio superior, y por eso valoramos desde la inclusión de voces durante los diálogos a la inclusión de sonido 5.1 en las escenas de vídeo. Y por supuesto, seguimos dando una especial importancia a la banda sonora, ya que en unos juegos tan largos, es aconsejable saber si tenemos que preparar los tapones para los oídos o los bastoncillos.

### CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

Valoramos aspectos puntuales del juego, como la forma de salvar las partidas o el número de personajes que controlamos durante un combate.

**Salvar partida:** por C.M. entendemos que es posible salvar la partida en Cualquier Momento, mientras que P.C. significa Puntos Concretos. Es un dato informativo.

**Combates:** Tiempo Real indica que las peleas son como en los juegos de acción, y por lo tanto podemos movernos y atacar cuando queramos, mientras que los turnos indican un orden en las acciones.

**Personajes simultáneos:** indica el número de personajes que podemos controlar en el combate, es decir, el número de miembros que hay en nuestro equipo, NO el número de personajes que aparecen en pantalla al mismo tiempo.

**Menús:** no sólo valoramos la claridad y la facilidad de manejo de todas las pantallas de selección de objetos, armas y demás, sino que también en cuenta su belleza y si suponen algún tipo de innovación.

# Consultorio

**Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es**

## Series de precio especial

**Hola amigos de PlayManía. Estoy hecho un lío con la línea "White Label" de Sony, me gustaría saber si es algo parecido a la Serie Valor, esa amarilla que había en PSOne, en la que los juegos no llegaban a lo requerido para ser Platinum y eran más baratos.**

Susana Sánchez Oria (Madrid)

Sí, esa es la idea. Son una serie de títulos, pero no necesariamente de Sony, que se reeditan a precio muy inferior al normal. Por lo general son buenos juegos, aunque también aparecen algunos menos recomendables. Suelen ser una buena opción para hacerse con este tipo de juegos que te gustaría tener (un puzzle, un arcade espectacular, pero corto...) pero por los que no estás dispuesto a pagar 60 euros. En PlayManía los llamamos "Precio Especial" y los vamos a comentar para que sepas a qué atenerte.

## Cuestión de longitud

**Hola chicos de PlayManía, me gustaría preguntaros sobre la duración de *Jak & Daxter*. Estoy pensando comprarlo o comprar *Metal Gear 2*, pero mi duda es sobre la duración: ¿cuál de los dos es más largo?**

Manolo (Granada)

*Jak & Daxter* resulta más largo, sobre todo si te esmeras en acabar los niveles encontrando todos los objetos. Sin embargo, *Metal Gear 2*, aunque resulta algo más corto, tiene mucho "replay", es decir, se puede volver a jugar montones de veces, probando a hacer cosas nuevas en cada caso y experimentando con las armas o los personajes.

Los dos juegos son geniales, cada uno en su género, y la decisión deberías tomarla en base al estilo de juego que más te guste: plataformas o acción. De una cosa puedes estar seguro, con ninguno de los dos te vas a arrepentir, así que, compres el compres, no borres el otro de tu lista de prioridades.

## La historia de Final Fantasy

**Hola gurús de los videojuegos, os escribo para que me resolváis unas dudas. ¿Vale la pena *FFVI* teniendo en cuenta que el *VIII* me encantó? ¿Es difícil entender la historia sabiendo un poquito de inglés?**

Alejando Febles (Tenerife)

Merece la pena porque es un *Final Fantasy*, aunque los gráficos sean horrendos. Es muy barato, lleva una demo de *FFX* y el argumento tira de espaldas. Si sabes un poco de inglés no te resultará muy complicado, aunque a lo mejor necesitas un diccionario a mano. Míralo así: además practicas idiomas.



Yuna, personaje de Final Fantasy X

## Más sorpresas en PS2

**Hola Playmaníacos, hay una duda que me corroe y es que, después de jugar a *Metal Gear 2* y a la demo de *Final Fantasy X*, me pregunto qué puede haber que supere a estos dos juegazos. ¿No habrá tocado techo PS2? Me resulta difícil imaginar algo mejor.**

Antonio Pérez Pérez (Madrid)

A medida que se profundice en las posibilidades de la consola veremos cosas cada vez más sorprendentes, como ha ocurrido siempre con todas las consolas. Por poner un ejemplo, *FFVII* nos alucinó en PSOne, y luego *FFVIII* fue infinitamente mejor (gráficamente). Pues lo mismo va a ocurrir en PS2 y seguro que no dejan de salir juegos que nos dejen pasmados. Es genial que, con apenas dos años de vida, la consola ya nos haga pensar que no se pueden hacer cosas mejores, porque eso significa que los juegos de la siguiente hornada van a ser apabullantes. Después del E3 podremos hacernos una idea clara de lo que nos espera en el futuro, y seguro que es todo sorprendente.

## Los códigos de MGS2

**Me he acabado *Metal Gear Solid 2* y me aparece un código. ¿Qué tengo que hacer con él? ¿Dónde puedo ponerlo? ¿Para qué sirve?**

Álvaro Mata López (Ciudad Real)

Se lo tienes que mandar a Konami a través de la página web, para entrar así en un ránking con los mejores jugadores de *MGS2*. Estos códigos tienen toda la información referente a la partida que has jugado. Prueba a ver, a lo mejor eres el mejor jugador del mundo de *Metal Gear Solid 2* y no lo sabes... La dirección de la web, por si no lo sabes, es ésta: http://www.konamijpn.com/products/mgs2/english/mr/code_entry.html

## Estrategia en PSOne

**Hola amigos de PlayManía. Tengo un problema. Me encantan los juegos de estrategia tipo *Age of Empires*, *Empire Earth* o *Civilization*, pero mi ordenador no admite ninguno. ¿Hay algún juego de este tipo para PSOne? Y Si no, ¿qué es lo más parecido?**

Óscar Rivas (Santander)

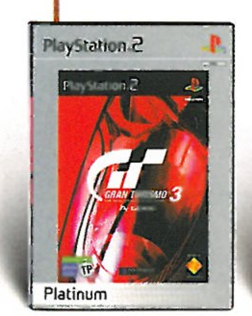
Los juegos de estrategia no son precisamente la gran especialidad de PSOne, y aunque puedes encontrar algunos, no alcanzan la calidad y la comodidad de manejo de los de PC. De hecho, de los que mencionas, en PSOne sólo apareció *Civilization II*, que está descatalogado. *Age of Empires II* apareció en PS2, aunque tampoco llegaba al nivel del juego de PC. Las mejores opciones en PSOne son los *Command & Conquers*, *Theme Park World*, *Dune* y *Front Mission 3*. De todos modos, si de verdad éste es el género que te gusta, más vale que arregles tu ordenador o, como mínimo, saltes a PS2.



Theme Park World

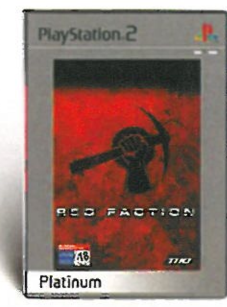


Front Mission 3









# La polémica

## ¿Por qué dejáis de lado la PSOne?




**Hola amigos de PlayManía. Os sigo desde el número 2 y últimamente me estáis decepcionando. Yo tengo una PlayStation y no tengo dinero para comprarme una PS2. Cuando voy al quiosco y compro mi revista de PlayStation, resulta que cada vez encuentro menos información sobre mi consola y sus juegos. No comentáis casi ninguna novedad y mejor no hablamos ni de previews ni de reportajes. Para ver una noticia de PSOne hay que buscar con lupa y hasta los trucos son todos para PS2. No te puedes imaginar la cara que se te queda cuando ves comentarios de juegos como *Metal Gear Solid 2* para PS2 y lo comparas con el *Rayman Rush*...Vale que la Negra está de moda, pero ¿qué pasa con todos los que tenemos una PSOne? No me parece justo que ahora nos abandonéis después de que llevamos tres años con vosotros. Espero no haberos molestado, pero lo tenía que decir: nos tenéis abandonados.**

Francisco Javier Múgica Butriel (Barcelona)

Sentimos mucho que te sientas así, pero te aseguramos que no es culpa nuestra. Nosotros no desarrollamos los juegos, ni siquiera los ponemos a la venta. Comentamos lo que hay en el mercado y, desgraciadamente, de PSOne cada vez salen menos cosas. Lo que es peor, la mayoría de los juegos que salen para la gris son infantiles. Te aseguramos que nosotros no tenemos ningún problema en publicar novedades de PSOne o en hacer previews y reportajes, la cuestión es que no hay juegos y nosotros no podemos hacer nada por evitarlo. ¿Te crees que si en PSOne saliera otro *Metal Gear* no íbamos a comentarlo?

Desgraciadamente, PSOne tiene los días contados debido al empuje de PS2 y las otras consolas de nueva generación. Si nos permites un consejo, ahorra para comprarte una PS2 y mientras, échale un poco de paciencia.

# Consultorio

## Mercado de segunda mano

**Hola, me gustaría que me dijerais algunas tienda donde pueda comprar y vender juegos de segunda mano. Es que los precios de los juegos no están como para bromas. Por favor, que sea un sitio de confianza, ¿vale? Vivo en Valladolid.**

Juanjo Lorente (Valladolid)

Puedes recurrir a la cadena Daily Price. Allí compran y venden juegos de segunda mano. Eso sí, el juego que quieras vender tiene que estar en perfecto estado, con su manual de instrucciones y esas cosas. Igualmente, el juego que tú compres estará en perfecto estado. Además, si después de jugarlo no lo quieres conservar, también te lo compran. En Valladolid tienes una tienda Daily Price, en la calle Cantera, 23. En toda España hay cerca de 100 tiendas. También es frecuente que existan tiendas particulares, vamos, que no pertenecen a grandes cadenas, donde ofrecen este tipo de servicios, aunque no sabemos de ninguna en Valladolid y menos aún sabemos si son de fiar o no, eso lo tendrías que comprobar tú mismo.

## La rebaja de precio de PS2

**Hola playmaníacos, he oído rumores de que PS2 podría bajar de precio a finales de año, ¿es verdad? Y si no, ¿cuándo?**

David Tiemblo (Toledo)

Aunque no sería un mal momento para bajar la consola, otro rumor, bastante fiable, habla de que esa rebaja podría darse mucho antes. Concretamente, durante la celebración del E3, la feria del videojuego de Estados Unidos, que se celebra a finales de mayo. Permanece atento a ver si es verdad. Aunque con esto, nunca se sabe.



PlayStation 2

## Jugar Online con "derivaciones"

**Hola, quería saber si se podrá jugar a *Day of Defeat*, es decir derivaciones de *Half Life*, en PS2, y para cuándo se podrá jugar en Internet. ¿Si ya tienes módem puedes jugar en Internet comprándote una tarjeta Ethernet o algo así y ya está?**

Juan Pomarón Cristóbal (e-mail)

Vamos por partes. Si te refieres a si se puede jugar en PS2 con los MOD de PC, la respuesta es no. Las modificaciones se elaboran sobre el código de PC, que no tiene nada que ver con el de PS2. La única opción de poder disfrutar de estas modificaciones sería que saliera para PS2 una expansión que las contuviera, pero esto no está previsto. Con respecto al tema del juego online, el *Half-Life* de PS2 no está preparado para esta posibilidad, así que en este caso, olvídate.

De todos modos se espera que en el E3, que se celebra a finales de mayo, se dejen claras las especificaciones para el juego Online. Y es que, por mucho módem que tengas, hasta que no se ponga a la venta la tarjeta Ethernet de la propia consola, no podrás jugar con ella Online. Además, tampoco está en marcha el servicio, ni se ha decidido quién será el proveedor. Un poco de paciencia, que ya falta menos para que se desvelen todos estos detalles.

## Jugar con Sonic en PS2

**Hola, ¿sabéis si Sega sacará algún juego de Sonic para PS2?**

José Ramón (e-mail)

Pues aunque era una opción que todos teníamos en cuenta, parece ser que al final no va a cuajar. Lo más probable es que sólo salga en GameCube, ya que el Sonic Team (los padres de los juegos de Sonic), piensan que los usuarios de la consola de Nintendo están más cerca del erizo azul que los jugadores de PS2.

Sonic

## Cuestión de Platinum

**Hola. Me encanta la revista y la leo todos los meses. Mi duda es sobre los Platinum. ¿No se supone que son más baratos? Entonces ¿como es que *Red Faction* vale 66 euros? ¿Cuántos Platinum hay para PS2?**

Álvaro (e-mail)

Sí, los Platinum son más baratos, generalmente, cuestan la mitad. De hecho *Red Faction* cuesta 33 euros. Lo que ha podido ocurrir es que te pasaras por la tienda antes de que se hiciera la rebaja de precio, o bien que en el comercio donde miraste aún quedaban juegos antiguos y no han bajado el precio, pese a que deberían hacerlo.

Con respecto a cuántos, pues la verdad es que no nos hemos parado a contarlos, pero debe haber cerca de una docena. Ten en cuenta que esa cifra se va incrementando todos los meses.

## ¿Qué pasa con The Getaway?

**Hola amigos. Os sigo desde hace casi dos años y durante este tiempo habéis mencionado en muchas ocasiones un juego que siempre me ha llamado la atención, *The Getaway*. ¿Qué ha pasado con él? ¿Ha salido y yo no me enterado? ¿Cómo es y de qué va exactamente?**

Antonio Pérez Sánchez (Málaga)

Efectivamente, se lleva hablando de este juego desde hace mucho tiempo, aunque el desarrollo se está prolongando más de lo que se esperaba. Team Soho, sus creadores, siguen trabajando en el apartado gráfico, que por lo último que se ha podido ver, va a ser tan sólido como las primeras imágenes prometían. Pese a que está muy avanzando, no va a estar listo hasta finales de año. Lo último que hemos visto parece indicar que la mecánica va a ser muy similar a lo que ya hemos disfrutado en *GTAIII*.





The Getaway, para PS2

## Un Zelda en PlayStation

**Hola. Un amigo tiene el juego de *Zelda* en Game Boy y al encenderlo pone Capcom. ¿Porque Capcom no hace ese juego para las consolas de Sony?**

José Ramón (e-mail)

Los dos últimos *Zeldas* para Game Boy han sido desarrollados por Capcom, pero bajo la licencia de Nintendo. Es decir, aunque Nintendo no haya hecho físicamente el trabajo, es la dueña de la historia, del personaje y de la licencia. Capcom no tiene derecho a hacer este juego, o ninguno basado en *Zelda*, para ninguna otra consola que no apruebe Nintendo. Obviamente, Nintendo no va a permitir que una de sus joyas aparezca en una consola que no sea suya...

## El mejor tenis para PS2

**Hola amigos de PlayManía. En primer lugar felicidades por vuestra revista, que es la mejor. Quisiera que me contestarais si va a salir en PS2 *Virtua Tennis* o *Virtua Tennis 2*, ya que he escuchado rumores, y creo que es el mejor juego de tenis. De ser cierto, ¿qué fecha aproximada de lanzamiento tendría?**

Fran (e-mail)

Efectivamente, hay rumores por todos lados y por suerte ya se han confirmado. Sega trabaja en un *Virtua Tennis* para PS2, del que ya se han visto unas imágenes. En Estados Unidos se va a llamar *Sega Sport Tennis* y no va a ser conversión ni del 1 ni del 2, sino una nueva entrega con 16 tenistas reales. También va a tener mini juegos y un modo World Tour para que, empezando desde abajo, ascendamos hasta el número 1 del ránking. ¿Para cuándo? Pues es difícil saberlo, pero teniendo en cuenta que en USA podría salir antes del verano, lo más probable es que no lo veamos por aquí hasta septiembre.

Virtua Tennis

## Los Sims en PS2

**Hola amigos de PlayManía. En casa de un amigo vi el otro día un juego de PC que se llama *Los Sims*, que me ha gustado mucho. Como yo no tengo PC me gustaría saber si ese juego ha salido en PSOne o PS2 y, si no es así, si va a salir para alguna de estas consola.**

Jorge Vicente (Madrid)

Está previsto que Electronic Arts ponga a la venta en noviembre una versión para PS2 de *Los Sims*, aunque todavía no se sabe mucho más al respecto.



Los Sims, para PC

## Los extras de Final Fantasy X

**¿Qué pasa playmaníacos? Me voy a comprar *FFX* en cuanto salga, pero me gustaría saber qué va a incluir el segundo DVD, el de los extras.**

Perete (Navarra)

Aunque todavía no lo hemos podido ver, se sabe que el DVD extra va incluir varios vídeos: dos tráilers del juego, el tráiler original de la película y otro sobre la historia de *Final Fantasy*. También encontrarás información actualizada e imágenes de *Kingdom Hearts*, el RPG de Square y Disney; entrevistas con los desarrolladores de *FFX* y la banda sonora original del juego, que es una gozada.

# Problemas técnicos

## Sonido 5.1

**No me puedo creer que no haya otro modo de extraer el sonido 5.1 de una PS2 que no sea el cable óptico, ¿de verdad no hay otra manera?**

Cecilio Gutiérrez (Málaga)

Pues no te queda más remedio que creertelo, porque es verdad. PS2 sólo tiene dos salidas posibles de audio. Una es por el cable de vídeo compuesto (clavijas roja y blanca). Esta salida es analógica, por lo que pierdes la señal digital y ya es imposible separar los seis canales de audio para repartirlos entre otros tantos altavoces. La otra salida de PS2 es la óptica, que sí es digital y permite la transmisión de la información de todos los canales de audio.

El cable óptico es la única manera de extraer de PS2 sonido digital, imprescindible para disfrutar del 5.1.

## Compatibilidad del cable RGB

**Hola equipo de PlayManía, tengo una duda, ¿el cable RGB es compatible con TODOS los juegos de PS2, o algunos no lo aceptan? Gracias.**

Manu (e-mail)

El cable RGB funciona con todos los juegos de PS2, con todos. Es más, si el juego tiene selector de 50/60 Hz, sólo puedes verlo correctamente en 60 Hz si tienes un cable RGB. Otra cuestión es que las películas en DVD no se vean bien con un cable RGB, ya que ahí está la protección anti-copia. Eso sí, con los juegos no hay problemas.

## Jugar en un monitor de PC

**Hola, me gustaría saber qué opciones tengo para conectar mi PS2 al ordenador. Ya he probado a pasarla por una tarjeta sintonizadora de TV, pero no va demasiado bien. ¿Hay alguna posibilidad de pasarla directamente por el PC o algo así?**

Chus (e-mail)

Me imagino que lo que tú quieres saber es si tienes posibilidad de pasar la señal de vídeo al monitor de tu ordenador para prescindir de la tele. Obviamente, no se puede pasar la consola por el PC, o sea, por el ordenador en sí mismo. Pasarla por una tarjeta de vídeo es la mejor solución si lo que quieres es capturar pantallas. Obviamente, la calidad de la tarjeta de vídeo y las especificaciones técnicas de tu PC y su memoria de vídeo, determinarán la calidad de la imagen.

Si, como te decíamos al principio, simplemente quieres jugar a través del monitor, tienes una opción llamada VGA Box. Es una especie de adaptador para que la señal de vídeo de la consola pueda ser reconocida por el monitor del PC. Es decir, convierte la señal de la consola en VGA. Existen muchos modelos, aunque no hay ninguno oficial, así que la única manera que tienes de encontrar un VGA Box es pasándote por tiendas de juegos de importación o buscando en Internet. Eso sí, ten en cuenta que tendrás que andar conectando y desconectando la CPU y la consola al monitor, según el apartado que quieras utilizar.

Algunos VGA Box tiene dos entradas de manera que puedas tener conectados al monitor a la vez la consola el ordenador, que es lo cómodo. Ahora mismo podrías encontrar, con más o menos facilidad, uno bastante bueno y fiable, con selector consola/ordenador, que ronda los 60 euros, y que está fabricado por Redant Technologies.





El VGA Box de Redant Tecnologies es la mejor opción actual para jugar con PS2 en el monitor del PC.

# Pistola Shock

## Doble conexión, doble compatibilidad

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **35 €**
- Distribuidor: **Hipnosis**
- Teléfono: **93 442 60 65**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: **B**

Ante nosotros tenemos la primera pistola que ha optado por incluir los dos tipos de conectores existentes (normal y USB) para hacerla compatible con las dos máquinas de Sony. Gracias a ello podremos jugar a cualquier juego del género en ambas consolas, simplemente eligiendo la conexión adecuada y colocando el interruptor de "modo" en posición correcta, aunque eso sí, no incluye el adaptador Negcon.

**Los mejores**

1º G-Con 2
2º P99G2 Light Blaster
3º Shock

Siguiendo la estela de la nueva pistola de Namco trae, incrustada donde iría el percutor (la pistola no "martillea", sólo vibra), una mini cruceta de control que resultará muy útil en juegos como *RE: Gun Survivor 2.* Tampoco podían faltar el ya típico pedal y las opciones de recarga y disparo automático, que le añaden un plus digno de tener en cuenta.

Sin embargo, también presenta algunos defectos que la alejan de las favoritas en esto de "pegar tiros". Para empezar, hemos detectado ciertos problemas de configuración en algunos juegos de PSOne, aunque nada excesivamente importante. Tampoco el diseño está bien pensado, ya que es demasiado pequeña y la colocación de botones, como el que hay en la empuñadura, no da más que problemas a la hora de jugar. Los materiales no están tampoco a la altura de lo exigible, ya que son de mala calidad, algo especialmente remarcable en el caso del gatillo, que muestra un tacto demasiado endeble. Y, una vez más, tenemos que poner el grito en el cielo por la no inclusión de unas mínimas instrucciones de uso, y no unas simples "anotaciones" en el reverso de la caja.

A pesar de estos defectos, la Shock puede ser una interesante alternativa por su doble conector y, sobretodo, por su ajustadísimo precio, aunque no llegue a la calidad de, por ejemplo, la P99G2 Light Blaster.




Aunque no incluye adaptador G-Con, viene equipada con un pedal, ideal para *Time Crisis.*

# PS2 Piramyd

## Quién mucho abarca...

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **44,95 €**
- Distribuidor: **H. de Nostromo**
- Teléfono: **91 548 78 83**
- Tipo: **Conj. Todo-en-uno**
- Valoración: **R**

En un afán concentrador poco común, Havoc ha fabricado un artilugio que reúne, en poco espacio, un buen puñado de productos. A saber: multitap para cuatro jugadores, mando a distancia, soporte vertical, estante para colocar juegos y tarjetas, y centralita AV. Todo un logro, tanto en tamaño como en precio, que sin embargo adolece de algunos defectos difíciles de perdonar.

La idea es que conectemos nuestra PS2 al aparato y éste al televisor y a la corriente. De aquí salen el resto de conexiones. Por desgracia, la elección de las salidas de vídeo para la centralita no podía haber sido menos afortunada: un conector Scart y otro de S-Video. Algo que limita, y mucho, las posibilidades de conexión, ya que no incluye el casi imprescindible cable de vídeo compuesto. Tampoco los materiales y el pulido del diseño han llegado a los mínimos exigibles, como se puede apreciar, por ejemplo, en el receptor de infrarrojos del mando a distancia, que os hará temer por la salud de vuestra consola de lo justo y mal que entra en el puerto del pad y en la ranura de la tarjeta de memoria. Y encima, para que luego el mando no sea nada del otro mundo...

Sin embargo, el hecho más sangrante es la no compatibilidad con algunas de las consolas pertenecientes al primer modelo de PS2 que se puso a la venta. De hecho, si os comprasteis la consola en sus primeros meses de vida, debéis aseguraros de que os devolverán el dinero en la tienda en caso de que no funcionase correctamente. Por otro lado, tenemos la preocupante tendencia en algunos fabricantes de no incluir ningún folleto de instrucciones por ningún lado, lo que puede provocar más de un problema a los menos duchos en los temas de conexiones y cableado, por poner un ejemplo.

En resumen, un periférico que pese a mostrar ideas interesantes en un intento de rentabilizar dinero y espacio, deja mucho que desear en temas tan fundamentales como, por ejemplo, la compatibilidad. Eso sí, posee un precio de lo más atractivo...

Multitap, mando a distancia, soporte verticial... Todo en el mismo aparato. Una idea muy buena, mandada al traste por la falta de calidad.

# Inspire 5.1 5700

## Así aprovecharás el potencial de PS2

Imagínate un Seiscientos y un Ferrari 360 Modena. Los dos se pueden conducir, tienen volante, cuatro ruedas, y te llevan a lo sitios que quieres. Sin embargo no es lo mismo viajar en el pequeño y lento Seiscientos, que disfrutar en cada curva, adelantamiento y frenada con una máquina como el Ferrari 360 Modena. La experiencia, siendo en el fondo la misma, cambia radicalmente. Pues estos mismo argumentos podemos aplicar a los altavoces de los que hoy nos ocupamos.

Unos altavoces estéreo, por muy buenos que sean, no pueden lograr el grado de inmersión del que es capaz un sistema 5.1 real como éste. En películas como "Salvar al soldado Ryan", es donde uno realmente llega a apreciar la enorme diferencia entre, simplemente, oír...y saltar de tu asiento por la explosión que se ha producido "detrás" de tu sofá. O por los lamentos y gritos que inundan las calles de ese pueblecito llamado *Silent Hill...*

Y lo mejor es que, con tu PS2 y este equipo, puedes disfrutar del sonido envolvente desde el primer minuto y sin necesidad de comprar nada más. Para ello, viene equipado con un amplificador compatible con las señales Dolby Digital, DTS y Dolby Pro Logic, bastante compacto y completo. Por supuesto, las opciones de conectividad están a la altura de las circunstancias: entradas digitales (incluida la óptica, para tu PS2), analógicas, salidas para varios altavoces, etc. Además, vienen incluidos también absolutamente todos los cables necesarios para emplear el sistema con lo que quieras: TV, vídeo, DVD, consola...

Acompañando a la pieza más preciada (el amplificador) viene unos estupendos altavoces (2 frontales, 2 satélites, un central y un subwoofer), compactos y que proporcionan una excelente calidad de sonido. De entre todos destaca el enorme subwoofer, con el que lograrás, colocado en el lugar adecuado, unas bajas frecuencias atronadoras, pero sin llegar a distorsionar, que le añaden una profundidad al campo sonoro digna de mención. Y no sólo eso, ya que podrás ajustar el sonido mediante una serie de modos prefijados, dependiendo de si estás viendo una película, escuchando música.... Y todo, como es habitual es equipos de esta envergadura, sin moverte del sitio, gracias al práctico mando a distancia desde el que podrás controlar las funciones principales.

Si algo se le puede achacar a este genial conjunto, siendo algo "puntillosos", es quizás una ligera falta de potencia, que puede hacerse palpable en habitaciones espaciosas. Y no, el precio no es tan alto para un equipo de estas características como puede parecer nada más ver la cifra, creednos.

Así que ya sabéis, si buscáis sacarle el máximo partido a vuestra PS2 y tampoco queréis un equipo de gama alta, estos Creative 5700 son un opción inmejorable.

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **438,14 €**
- Distribuidor: **Creative**
- Teléfono: **93 470 31 00**
- Tipo: **Altavoces**
- Valoración: 


### Los mejores

1º Inspire 5.1 5700
2º PS 2000 Digital
3º Sound Station 2




El equipo incluye todo lo que te hace falta para disfrutar de sonido 5.1 en tu PS2: desde el amplificador a los altavoces, pasando por todo el cableado necesario. La calidad es excelente y el precio está más que ajustado.

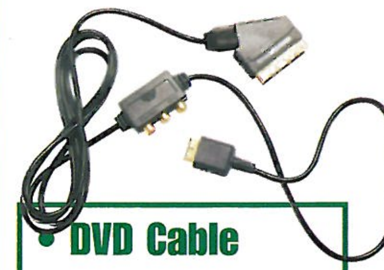
## Otras novedades




### • Havoc DVD Control Hot Link

**PS2 • 8,95 €**
**Nostromo (91 548 78 83)**
**Valoración:** 


**Este mini-panel frontal se conecta al puerto del pad para controlar las funciones de vídeo de PS2. Un periférico que carece de casi toda utilidad, a no ser que veas las películas acurrucado junto a la consola.**



### • DVD Cable

**PSOne/PS2 • 9 €**
**Hipnosis (93 442 60 65)**
**Valoración:** 


**Es el primer cable RGB que nos permite ver una película en DVD sin preocuparnos por la protección y disfrutando de una excelente calidad de imagen. Gracias al cajetín que incorpora, podrás derivar la señal de audio a tu cadena de música.**




### • Havoc DVD Remote Control

**PSOne/PS2 • 12,55 €**
**Nostromo (91 548 78 83)**
**Valoración:** 


**Teniendo en cuenta la oferta existente de mandos de DVD, este de Havoc no tiene nada que hacer. Hace gala de una recepción de la señal bastante deficiente y, para colmo, no funciona bien en los modelos más antiguos de PS2.**

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. ALF: Alfombrilla. P: Pistola. MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

# ¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en pesetas son una conversión orientativa

## Lucha

**LOS IMPRESCINDIBLES**
→ 1.- VIRTUA FIGHTER 4
→ 2.- TEKKEN TAG TOUR.
→ 3.- STATE OF EMERGENCY

### 7 Blades

**Compañía:** Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.

↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con encanto, bien hecho y con hilo argumental de fondo.

### Bloody Roar 3

**Compañía:** Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

### Dead or Alive 2 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios, las luchadoras... y su nuevo precio.

↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

### Dynasty Warriors 3

**Compañía:** Koei **Precio:** Sin confirmar
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N. D.

↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.

↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

### Eve of Extinction

**Compañía:** Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em de los de siempre, con un buen control y toque aventurero.

↓ Como todos los juegos del género, al final puede pecar de repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Las peleas multitudinarias tienen ritmo, y su toque aventurero aporta variedad.

### Kengo (Precio Especial)

**Compañía:** Crave **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 **VALORACIÓN:** Su enfoque, siguiendo el código del honor japonés, engancha por su originalidad.

### Virtua Fighter 4

**Compañía:** Sega **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ El carisma de los luchadores, la calidad gráfica, el selector de 60 Hz...

↓ Tiene un control menos complejo que el de *Tekken* y sólo 13 personajes.

9 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de lucha que hoy por hoy puedes encontrar en PS2.

### State of Emergency

**Compañía:** Take 2 **Precio:** 65,95 € (10.807 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un beat'em up con el planteamiento de *GTA III* e igual de "bestia".

↓ Que no tenga un modo Multijugador y ojito, que es para mayores.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan los beat'em up y el concepto y libertad de *GTA III*, no lo dudes.

### Tekken T. T. (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes de PS2 y a un precio irresistible.

↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

### The Bouncer

**Compañía:** Square **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Un beat'em con un gran apartado gráfico y una idea muy original.

↓ Al final estás más tiempo viendo vídeos que jugando.

6 **VALORACIÓN:** Toda una rareza que supone un delirio visual, y al tiempo peca en la jugabilidad.

## Inteligencia

**LOS IMPRESCINDIBLES**
→ 1.- KURI KURI MIX
→ 2.- SUPER BUST A MOVE
→ 3.- AGE OF EMPIRES II

### Age of Empires II

**Compañía:** Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 **VALORACIÓN:** Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

### Kessen 2

**Compañía:** Koei **Precio:** No Confirmado
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Las mejoras gráficas y jugables con respecto a la primera parte.

↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 **VALORACIÓN:** Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

### Kuri Kuri Mix

**Compañía:** Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.

↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 **VALORACIÓN:** Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

### Ring of Red

**Compañía:** Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 **VALORACIÓN:** Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

### Super Bust A Move (Precio Esp.)

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

7 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

### Tetris Worlds

**Compañía:** THQ **Precio:** 34,95 € (5.815 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es el Tetris y con eso se dice todo: adicción y horas de diversión

↓ No deja de ser el mismo concepto de siempre, sin mejoras gráficas.

6 **VALORACIÓN:** Si eres un apasionado de los puzzles, tienes que tener un Tetris, aunque visualmente...



# Aventuras

**LOS IMPRESCINDIBLES**

- → 1.- FINAL FANTASY X
- → 2.- METAL GEAR 2
- → 3.- ICO



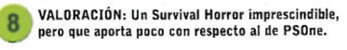
## Alone in the Dark IV

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 62,99 € (10.401 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...

↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.



**8** **VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.**

## Atlantis III

**Compañía:** Cryo **Precio:** 62,99 € (10.401 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una aventura gráfica pausada y sesuda, de atractivos gráficos.

↓ Tiene una elevada dificultad y un ritmo lento.

**6** **VALORACIÓN: Una gran opción si te gusta el género, aunque tienes que ser un jugador paciente.**

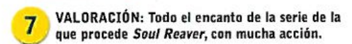
## Blood Omen II

**Compañía:** Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Una aventura con una ambientación tétrica y muy variado y divertido.

↓ El apartado gráfico tiene deficiencias que no le dejan brillar más.



**7** **VALORACIÓN: Todo el encanto de la serie de la que procede *Soul Reaver*, con mucha acción.**

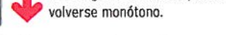
## Dark Cloud

**Compañía:** Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.



**8** **VALORACIÓN: Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.**

## Devil May Cry

**Compañía:** Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La trama, el sistema de combate, los gráficos, el control, el sonido...

↓ Se hace corto y la versión PAL "luce" las dichosas bandas negras.

**9** **VALORACIÓN: Emocionará a los amantes de las aventuras de acción por su calidad, aunque es corto.**

## Drakan

**Compañía:** Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.

↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

**7** **VALORACIÓN: Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.**

## Ecco The Dolphin

**Compañía:** Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...

↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

**7** **VALORACIÓN: Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.**

## Extermination

**Compañía:** Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

**8** **VALORACIÓN: Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.**

## Final Fantasy X

**Compañía:** Square **Precio:** 69,99 € (11.513 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El mejor de la saga, una aventura única en todos los aspectos.

↓ Que no tenga las voces dobladas y la pésima conversión a PAL.

**10** **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, una obra de arte que tienes que tener.**

## Giants: Citizen Kabuto

**Compañía:** Interplay **Precio:** 59,75 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años.



↑ Tres héroes distintos para una aventura original y variada.

↓ Técnicamente no está a la altura de su divertido desarrollo.

**7** **VALORACIÓN: Una gran aventura de acción, con un humor y divertida... si perdonas sus fallos técnicos.**

## Grandia II

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 59,04 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un RPG con una excelente historia y sistema de combates original.

↓ Está en inglés y técnicamente es un poco feote.

**7** **VALORACIÓN: Si te gusta el género y dominas el inglés, *Grandia II* es una excelente opción.**

## Head Hunter

**Compañía:** Sega **Precio:** 60 € (10.000 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una aventura de acción con una trama adulta y compleja.

↓ Resulta algo corto y los enemigos no son demasiado listos.

**7** **VALORACIÓN: Un interesantísima opción para los seguidores del género. Lástima que se haga corto.**

## Herdy Gerdy

**Compañía:** Eidos **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.

↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.

**8** **VALORACIÓN: Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.**

## ICO

**Compañía:** Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...

↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

**8** **VALORACIÓN: *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!**

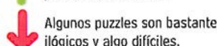
## La Fuga de Monkey Island

**Compañía:** LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.



**8** **VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.**

## Metal Gear Solid 2

**Compañía:** Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

**10** **VALORACIÓN: Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.**

## Max Payne

**Compañía:** Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".

↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

**8** **VALORACIÓN: Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.**

## Pirates. The Legend of Black Kat

**Compañía:** Westwood **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una curiosa aventura que mezcla la investigación y las batallas navales.

↓ Está en inglés, y como aventura deja que desear y es poco variada.

**7** **VALORACIÓN: Si buscas una idea original y te apetece afrontar espectaculares combates navales.**

## Shadow Hearts

**Compañía:** Virgin **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un RPG de inquietante argumento y con originales innovaciones.

↓ Está en inglés y hay poco que hacer aparte de luchar.

**7** **VALORACIÓN: Es un RPG sin alardes técnicos y enfocado al combate, pero sabe cómo enganchar.**

## Silent Hill 2

**Compañía:** Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

**9** **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.**

## Soul Reaver 2

**Compañía:** Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.

↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

**8** **VALORACIÓN: Una sabia mezcla de acción, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.**

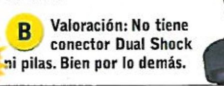
# MANDOS A DISTANCIA

## Mando DVD Sony

Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

**E** **Valoración: Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.**



## DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

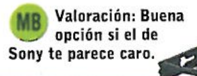
Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

**B** **Valoración: No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.**

## DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

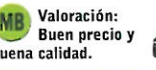


**MB** **Valoración: Buena opción si el de Sony te parece caro.**

## DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.



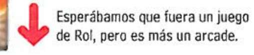


**MB** **Valoración: Buen precio y buena calidad.**

# Arcades

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- MAXIMO
- → 2.- TIME CRISIS 2
- → 3.- BALDUR'S GATE: D.A.

## Baldur's Gate: Dark Alliance
**Compañía:** Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N.D.

↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.

↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

**8** **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

## Mad Maestro
**Compañía:** Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11



↑ Su original sistema de juego que consiste en dirigir una orquesta.

↓ Que no te gusten los juegos musicales y la música clásica.

**7** **VALORACIÓN:** Un gran juego musical que aporta un montón de novedades, es largo y absorbente.

## Maximo
**Compañía:** Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Es un *Ghost´n Goblins* actualizado. La buena conversión PAL.

↓ Su look "cartoon" se aleja del realismo de moda. Si no te gusta...

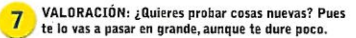
**9** **VALORACIÓN:** *Maximo* recupera el espíritu de los arcades clásicos poniendolos al día estupendamente.

## Mr. Moskeeto
**Compañía:** Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3



↑ Tan original como convertirte en un mosquito y picar a la gente.

↓ Se hace corto y su desarrollo termina siendo repetitivo.



**7** **VALORACIÓN:** ¿Quieres probar cosas nuevas? Pues te lo vas a pasar en grande, aunque te dure poco.

## Parappa the Rapper 2
**Compañía:** Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Bailar rap al ritmo de divertidas melodías.

↓ Te tienen que gustar el género y el modo principal es corto.

**6** **VALORACIÓN:** Un arcade musical bien realizado, divertido y con mucho humor, aunque corto.

## Police 24/7
**Compañía:** Konami **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R. **Edad:** N.D.



↑ Conectar una cámara USB para que detecte tus movimientos.

↓ Si no usamos la cámara, es un arcade de pistola normalito.

**7** **VALORACIÓN:** Una gran conversión de la recreativa, muy original y divertida si usas cámara.

## Resident Evil Gun Survivor 2
**Compañía:** Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Intenta ser un arcade diferente y, además, es un *Resident Evil*.

↓ El control es bastante incómodo y los gráficos no están a la altura.

**6** **VALORACIÓN:** Si el género te atrae y eres fan de la saga *RE*, te puedes entretener bastante.



## Silent Scope 2
**Compañía:** Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.



↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.

↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

**6** **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

## Space Channel 5
**Compañía:** Sega/Sony **Precio:** 60 € (9.983 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3



↑ Música de otra galaxia para un juego de baile muy absorbente.

↓ Resulta corto y tiene una curva de dificultad mal ajustada.

**7** **VALORACIÓN:** Te enganchará si te gustan los juegos musicales y quieres probar tu ritmo y tus reflejos.

## Time Crisis 2
**Compañía:** Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

**9** **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

# Deportivos

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- TONY HAWK'S 3
- → 3.- NBA LIVE 2002

## Airblade
**Compañía:** Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.

↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

**7** **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

## Dave Mirra 2
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

**7** **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PSOne, aunque podía haberse mejorado.

## Esto es Fútbol 2002
**Compañía:** Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

**9** **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

## FIFA 2002
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

**9** **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

## Knockout Kings 2002
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Los realistas y espectaculares gráficos y su sistema de control.

↓ Que no tenga más modos de juego, especialmente para un jugador.

**8** **VALORACIÓN:** Si lo tuyo es el boxeo, ésta es la mejor oferta. Y más si te gusta jugar acompañado.

## Mundial FIFA 2002
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Tiene novedades frente a *FIFA 2002*, y nos permite recrear el Mundial.

↓ Si ya tienes *FIFA 2002*, encontrarás menos opciones y pocas novedades.

**8** **VALORACIÓN:** Un buen simulador que recrea fielmente el Mundial, aunque con pocos equipos.

## NBA Live 2002
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

**9** **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

## NBA Street
**Compañía:** EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

**8** **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

## Pro Evolution Soccer
**Compañía:** Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

**9** **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

## Ready to Rumble Round 2
**Compañía:** Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

**7** **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

## Rugby
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Muy jugable y con equipos reales. Si te gusta el rugby, es tu juego.

↓ Podría ser algo más espectacular. Su precio...

**6** **VALORACIÓN:** Lleva el sello de calidad de EA Sports, lo que garantiza jugabilidad y realismo.

## Shaun Palmer's Pro Snowboarder
**Compañía:** Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Sus enormes escenarios y la banda sonora, tan cañera como siempre.

↓ El sistema de juego, estilo *Tony Hawk´s*, no encaja con el snow.

**6** **VALORACIÓN:** Una buena idea que no se ha visto correspondida por una buena ejecución.

## SSX Tricky
**Compañía:** EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.

↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

**7** **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

## Tony Hawk's Pro Skater 3
**Compañía:** Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.




↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.

↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

**9** **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.

# Plataformas

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- GIFT
- → 3.- CRASH BANDICOOT

## Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

**Compañía:** Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.

↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.**

## Evil Twin

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.

↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.**

## Jak & Daxter

**Compañía:** Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.

↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN: Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.**

## Gift

**Compañía:** Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.**

## Rayman Revolution

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.**

## Woody Woodpecker

**Compañía:** Cryo **Precio:** 29,99 € (4.983 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ De corte tradicional, buen control, desafiante y a un excelente precio.

↓ Es un juego muy lineal en el que lo único que hay que hacer es saltar.

6 **VALORACIÓN: Su desarrollo poco variado sólo le hace apto para incondicionales de las plataformas.**



# Shoot´em Up

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- MOH FRONTLINE
- → 2.- UNREAL TOUR.
- → 3.- 007 AGENTE EN FUEGO...

## 007 Agente en Fuego Cruzado

**Compañía:** EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.**

## Ace Combat 4

**Compañía:** Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.

↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN: *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.**

## Deus Ex

**Compañía:** Eidos **Precio:** 59,95 € (9.975 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El original planteamiento de las misiones y el armamento.

↓ El mediocre apartado técnico echa por tierra la diversión.

6 **VALORACIÓN: Un shooter subjetivo con elementos aventureros y deficiencias técnicas y jugables.**

## Dropship

**Compañía:** Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.

↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.**

## Half-Life

**Compañía:** Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN: El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.**

# VARIOS

## MultiTap Playtogether

**Distr.: Aplisoft Precio: 30,02 € (4.995 ptas.)**

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.

E **Valoración: Por si quieres jugar acompañado.**

## Dual Shock 2

**Distr.: Sony Precio: 28,79 € (4.990 ptas.)**

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.

E **Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones**

## Memory Card 2

**Distr.: Sony Precio: 42,01 € (6.990 ptas.)**



La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.

MB **Valoración: Es cara, pero es tu única opción...**

## G-Con 2

**Distr.: Sony Precio: 33 € (5.490 ptas.)**

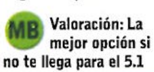


La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

E **Valoración: Tu única y mejor opción en este género.**

## Sound Station

**Distr.: Nostromo Precio: 90,09 € (14.990 ptas.)**

Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.

B **Valoración: Una buena opción si no te llega para el 5.1.**

## PS2000 Digital

**Distr.: Creative Precio: 129 € (21.500 ptas.)**



Emula el sonido 3D con una calidad que llega a sorprender.

MB **Valoración: La mejor opción si no te llega para el 5.1**

## Medal of Honor Frontline

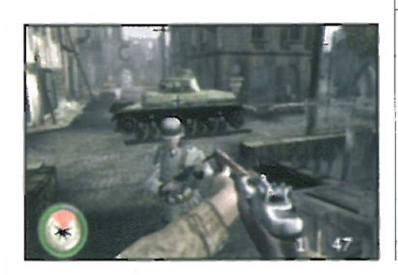
**Compañía:** EA Games **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La perfecta ambientación basada en la II Guerra Mundial.

↓ Un shoot'em up subjetivo sin modo multijugador. Alguna ralentización.

9 **VALORACIÓN: Si disfrutaste con los primeros *MOH* de PSOne, con éste vas a alucinar.**



## No One Lives Forever

**Compañía:** Vivendi **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Un shoot'em up tan divertido como largo, original y con mucho humor.

↓ No hay modos Multijugador, y es mejorable gráficamente.

8 **VALORACIÓN: Por variedad, diversión y sentido del humor, es uno de los mejores del género.**

## Red Faction (Platinum)

**Compañía:** THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

7 **VALORACIÓN: Un shoot´em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.**

## Rez

**Compañía:** Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.

↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN: Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.**

## Star Wars Jedi Starfighter

**Compañía:** EA **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Pilotar naves del "Episodio II", incluso dos jugadores simultáneos.

↓ Parecido a la primera parte, aunque más largo y completo.

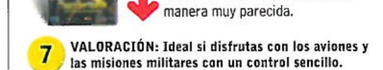
7 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Star Wars en un shooter con tintes de simulador.**

## Thunderhawk: Operation Phoenix

**Compañía:** EA **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.

↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.



7 **VALORACIÓN: Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.**

## Unreal Tournament

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.**

# Velocidad

**LOS IMPRESCINDIBLES**
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

## 18 Wheeler
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Perfecta conversión de la recreativa, directa y divertida.
↓ Se hace demasiado corto, y técnicamente no aporta nada.

**6 VALORACIÓN:** Conducir camiones es divertido, pero no es una diversión que dure demasiado.

## ATV Off Road
**Compañía:** Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades Multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

**7 VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

## Burnout
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

**8 VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

## Crazy Taxi (Precio especial)
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 19,95 € (3.320 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

**8 VALORACIÓN:** Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido y más por este precio.

## Extreme G-3
**Compañía:** Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

**6 VALORACIÓN:** Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

## F-1 2001
**Compañía:** EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

**9 VALORACIÓN:** Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

## Formula One 2001 (Platinum)
**Compañía:** Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-16 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Su calidad gráfica, carreras muy competitivas y su gran precio.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

**8 VALORACIÓN:** Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción le colocan entre los mejores.

## Gran Turismo 3 (Platinum)
**Compañía:** Sony **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡¡El precio!!
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

**10 VALORACIÓN:** *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

## GTA III
**Compañía:** Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

**10 VALORACIÓN:** Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

## Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
**Compañía:** Infogrames **Precio:** 54,03 € (8.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

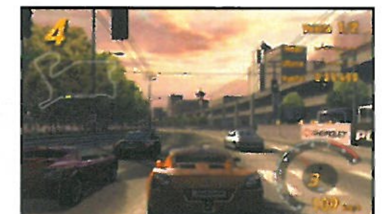
**8 VALORACIÓN:** Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

## Lotus Challenge
**Compañía:** Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

**8 VALORACIÓN:** No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.



## Moto GP 2
**Compañía:** Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

**8 VALORACIÓN:** *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

## MX 2002
**Compañía:** THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.

↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...
↓ Los circuitos son muy simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

**6 VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

## Pro Rally 2002
**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 42,95 € (7.146 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Un juego de rally correcto, variado de tramos y coches.
↓ Un apartado gráfico normalito y un control bastante duro.

**6 VALORACIÓN:** Un correcto juego de rally, pero que no llega al nivel de otros títulos del género.

## Sled Storm
**Compañía:** EA Bigs **Precio:** 65,95 € (10.973 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Hacer piruetas mientras cabalgas a toda velocidad en motos de nieve.
↓ La acción se embarulla, haciendo que el juego resulte confuso.

**6 VALORACIÓN:** La idea es divertida y espectacular, pero el desarrollo de las carreras resulta confuso.

## Smuggler's Run 2
**Compañía:** Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

**7 VALORACIÓN:** Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

## Spy Hunter
**Compañía:** Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

**8 VALORACIÓN:** Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

## Star Wars: Racer Revenge
**Compañía:** LucasArts **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Todo el encanto de Star Wars, en un atractivo arcade de velocidad.
↓ Aunque tiene muchos extras, se termina haciendo corto.

**7 VALORACIÓN:** Un arcade a la altura de *Wipeout*, aunque con una duración inferior.

## Twisted Metal Black
**Compañía:** Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Conducir con el objetivo de destruir a los otros pilotos tiene su gracia.
↓ Jugando solo pierde bastante y te tiene que gustar el género.

**6 VALORACIÓN:** Aunque resulta divertido, es un género limitado que termina haciéndose monótono.

## World Rally Championship
**Compañía:** Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

**9 VALORACIÓN:** Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

## Wipeout Fusion
**Compañía:** Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

**8 VALORACIÓN:** El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.



# VOLANTES

## McLaren Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 92,95 € (15.465 ptas.)

Un excelente calidad y opción de "tumbar" la moto.

**B Valoración:** Prestaciones muy buenas, pero algo caro.

## Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony Precio: 78,07 € (12.990 ptas.)

Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

**MB Valoración:** Un excelente volante compatible con las dos PS.

## Ferrari Force Feedback
Distr.: Guillemot Precio: 180,24 € (29.990 ptas.)

Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.




**E Valoración:** Un lujo, por precio y calidad.

## 360 Modena
Distr.: Guillemot Precio: 71,52 € (11.900 ptas.)

Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.




**E Valoración:** Gran relación calidad/precio.




¡ Ahora por sólo 129 € !




¿En serio vas a escuchar tu PlayStation 2™ en el TV?

EAX




Experimenta el increíble sonido surround Dolby® Digital y sumérgete de lleno en los mejores juegos. Los altavoces Creative PlayWorks PS2000 combinan una tecnología y diseño únicos, capaces de sacar el máximo partido de las excelentes posibilidades de sonido de la PlayStation 2™. Además, podrás utilizarlos con tu PC o DVD. Visítanos en es.europe.creative.com

CREATIVE

# PlayStation

## LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR SOLID → 2.- FINAL FANTASY IX
→ 3.- TEKKEN 3 → 4.- TOMB RAIDER CHRONICLES
→ 5.- GRAN TURISMO 2 → 6.- PRO EVOLUTION SOCCER

### 007 El Mundo Nunca es Suficiente

**Compañía:** Fox Inte. **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

### A Sangre fría (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, MC. **Edad:** +18 años

↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente, aunque no apta para gente poco paciente.

### Ace Combat 3 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.
↓ Muy parecido a la entrega anterior, y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

### Alien Resurrección

**Compañía:** E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

### Alone in the Dark IV

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

### Breath of Fire IV

**Compañía:** Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.
↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

7 **VALORACIÓN:** Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés, pero que no supera a ningún *FF*.

### Bust a Move 4 (Precio Especial)

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, MT, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

### C&C: Red Alert (Precio Especial)

**Compañía:** E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

### Colin McRae 2 (Platinum)

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

### CoolBoarders 4 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

### Crash Bandicoot 3 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

### Crash Team Racing (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

### Dave Mirra Maximun Remix

**Compañía:** Acclaim **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos. De regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer Dave Mirra no encontrarás demasiados alicientes.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bicicleta, aunque peor que *Mat Hoffman*.

### Digimon World

**Compañía:** Bandai **Precio:** 51,03 € (8.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.
↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

### Dino Crisis 2 (Precio Especial)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

### Drácula Resurrección (Plat.)

**Compañía:** Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.
↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

### Driver 2 (Platinum)

**Compañía:** Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.
↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.

10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

### FIFA 2002

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

### Final Fantasy Anthology

**Compañía:** Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Poder jugar con el cuarto y quinto capítulo de la saga.
↓ Los juegos están en inglés y con gráficos de las 16 bits.

8 **VALORACIÓN:** Dos RPG impresionantes que por desarrollo y argumento están entre los mejores.

### Harry Potter y la piedra filosofal

**Compañía:** Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.
↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.




### Final Fantasy IX (Platinum)

**Compañía:** Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.
↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único tienes que tenerlo, y más a este precio.

### Final Fantasy VI

**Compañía:** Sony **Precio:** 15,99 € (2.661 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Es una *Final Fantasy* e incluye una demo de *Final Fantasy X*.
↓ Es un juego antiguo y los gráficos son muy pobres. Está en inglés.

7 **VALORACIÓN:** Si eres un fan de la saga deberías tenerlo. Es feote, pero su argumento engancha.



### Gran Turismo 2 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

## Jedi Power Battles (Plat.)

**Compañía:** LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.

↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.



8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

## Jungla de Cristal. Trilogía 2

**Compañía:** Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

## Knockout Kings 2001

**Compañía:** E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.

↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

## Manager de Liga 2002

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.

↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

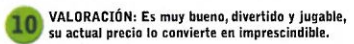
## MOH Underground (Platinum)

**Compañía:** E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.



10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

## Medievil 2 (Platinum)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

## Metal Slug X

**Compañía:** SNK/Virgin **Precio:** 19,99 € (3.326 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Una divertidísimo shoot'em up 2D, todo un clásico de los arcades.

↓ Los más "modernos" podéis pensar que su planteamiento es sencillo.

8 **VALORACIÓN:** Una brillante conversión del arcade que propone acción y diversión directas.

## Metal Gear (Precio Especial)

**Compañía:** Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

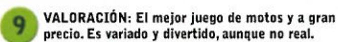
## Moto Racer World Tour (Plat.)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.

↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.



9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

## Mundial FIFA 2002

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 47,95 € (7.978 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar el Mundial en casa, con la garantía de EA Sports.

↓ Es muy similar a *FIFA 2002*, pero tiene menos equipos y opciones.

7 **VALORACIÓN:** Un buen juego de fútbol, aunque aporta muy poco a *FIFA 2002*.

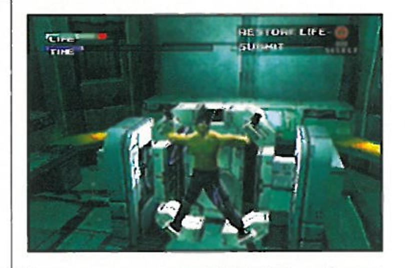
## NBA Live 2002

**Compañía:** EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-8 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.

↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.



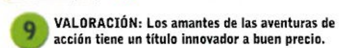
## Parasite Eve 2 (Platinum)

**Compañía:** Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Gran calidad gráfica y original respecto a los juegos tipo *Resident*.

↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.



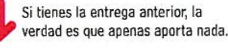
9 **VALORACIÓN:** Los amantes de las aventuras de acción tiene un título innovador a buen precio.

## Pro Evolution Soccer

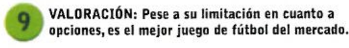
**Compañía:** Sony **Precio:** 44,95 € (7.479 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Tiene el sistema de juego más realista y divertido del mercado.



↓ Si tienes la entrega anterior, la verdad es que apenas aporta nada.



9 **VALORACIÓN:** Pese a su limitación en cuanto a opciones, es el mejor juego de fútbol del mercado.

## Rayman 2

**Compañía:** Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.

↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

## Ridge Racer Type 4 (Platinum)

**Compañía:** Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

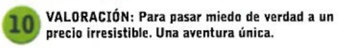
## Silent Hill (Precio Especial)

**Compañía:** Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años

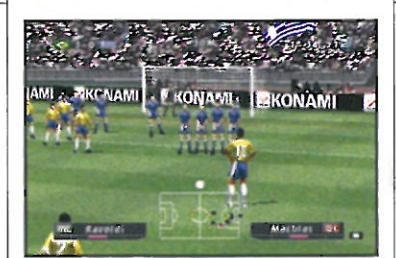


↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.



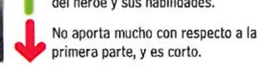
10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.




## Spider-Man 2 Enter Electro

**Compañía:** Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años





↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

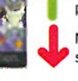
↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

8 **VALORACIÓN:** Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

## Spyro 3: el año del dragón (Plat.)

**Compañía:** Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

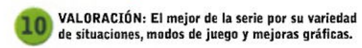
## Syphon Filter 3

**Compañía:** Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?



10 **VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

## Tekken 3 (Platinum)

**Compañía:** Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-2 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

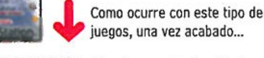
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

## Time Crisis Proyecto Titán (Plat.)

**Compañía:** Namco **Precio:** 22,99 € (3.825ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS, P. **Edad:** +18 años





↑ Un genial y divertido arcade de pistola, espectacular y preciso.

↓ Como ocurre con este tipo de juegos, una vez acabado...

9 **VALORACIÓN:** El mejor arcade de pistola que puedes encontrar en PSOne.

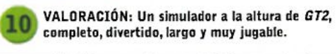
## Toca World Touring Cars (Plat.)

**Compañía:** Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.



10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.



## Tomb Raider Chronicles (Plat.)

**Compañía:** Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Castellano
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

## Tony Hawk's 3

**Compañía:** Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1-4 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.

↓ No supera a la segunda parte, que puedes encontrar en Platinum.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

## Vagrant Story (Platinum)

**Compañía:** Capcom **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
**Nº de jugadores:** 1 **Idioma:** Inglés
**Periféricos:** MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.

↓ Nos gustaría saber por qué este pedazo de juego está en inglés.

9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible de los RPG por su originalidad, brillantez técnica y precio.

□ PlayStation 2 □ Activision □ Aventura de acción

## El superhéroe ya "trepa" en línea recta hacia PS2

# SPIDERMAN: THE MOVIE

**Si has dejado que las arañas acampen en las esquinas de tu cuarto y te has hecho un disfraz azul y rojo, a lo mejor este juego te interesa...**



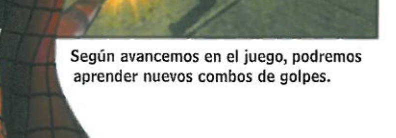
Aunque inicialmente Spiderman y su nueva aventura, basada en la película que se estrena el 21 de junio, estaban preparados para debutar en PS2 a principios de mes, Proein, su distribuidora en España, ha optado por retrasarlo hasta el día del estreno del film para implementar la traducción y el doblaje al castellano. Esta importante mejora, que seguro agradará a los seguidores del superhéroe, va a ser exclusiva de la versión para PS2, es decir, vamos a ser los únicos usuarios de consola que vamos a escuchar a Spiderman hablar en perfecto castellano...

Centrándonos en el juego, la última beta que hemos podido probar presenta todos los niveles y numerosas mejoras técnicas y jugables, y ahora os podemos adelantar que los seguidores de Spidey van a quedar completamente satisfechos de la fidelidad con la película y con muchas situaciones vistas en el cómic. De entre todas ellas van a brillar con luz propia las situaciones de rescate, en las que el trepamuros deberá ayudar o salvar en décimas de segundo a un desvalido inocente, ya sea porque unos maleantes le están propinando una paliza o porque una columna está a punto de caer sobre su cabeza. Tampoco faltarán nuevas técnicas con la telaraña y nuevos combos de puños y patadas o los ya famosos archienemigos de Spidey, con los que incluso podremos protagonizar apasionantes combates aéreos.

A la vista de todos estos elementos, y muchos más que desvelaremos el mes que viene, si disfrutaste como un enano con los juegos de Spiderman en PSOne, esta primera incursión en PS2 tiene todas las papeletas para convertirse en uno de tus juegos favoritos...

**LA CLAVE** Spiderman promete mejorar el concepto de sus dos aventuras de PSOne, aunque todavía está por ver exactamente cuánto... **PRIMERA IMPRESIÓN**

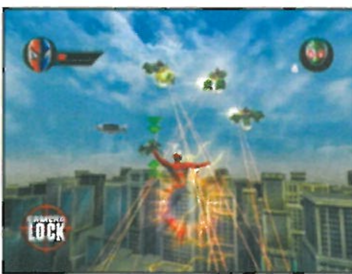


Según avancemos en el juego, podremos aprender nuevos combos de golpes.



Entre las muchas técnicas nuevas con la tela de araña, destacará la posibilidad de descolgarse.



Los combates aéreos van a ser otra de las grandes novedades de esta nueva aventura.

SACALE PARTIDO A TU MOVIL CON NUESTROS NUEVOS SERVICIOS POR SMS AL 7799
¡TODOS ELLOS VALIDOS PARA TODOS LOS TELEFONOS DE TODAS LAS OPERADORAS!

## CHISTES

¿QUIERES PARTIRTE DE RISA?
ENVIA UN MENSAJE AL 7799 CON EL TEXTO "CHISTES.PM"
PARA ENVIAR UN CHISTE A ALGUIEN DEBERÁS AÑADIR OTRO PUNTO Y SU NÚMERO DE TELEFONO

## PIROPOS

PARA TENER UN BONITO DETALLE
ENVIA UN MENSAJE AL 7799 CON EL TEXTO "PIROPOS.PM"
SI QUIERES ENVIAR UN PIROPO A TU PAREJA, AÑADE OTRO PUNTO Y SU NÚMERO DE TELEFONO

## GENEALOGIA

¿CONOCES EL ORIGEN DE TU NOMBRE?, ¿SU SIGNIFICADO?
ENVIA AL 7799 EL TEXTO "GENEALOGIA.PM" SEGUIDO DE UN PUNTO Y TU NOMBRE O UNO DE TUS APELLIDOS
PARA ENVIAR LA GENEALOGIA A OTRA PERSONA AÑADE OTRO PUNTO Y SU NÚMERO DE TELEFONO

## NUMEROLOGIA

DESCUBRE LA MAGIA DE LOS NUMEROS ENVIANDO AL 7799 EL TEXTO "NUMEROLOGIA.PM" SEGUIDO DE UN PUNTO Y TU FECHA DE NACIMIENTO ASÍ: 05-02-1976
PARA ENVIAR LA NUMEROLOGIA A OTRA PERSONA AÑADE OTRO PUNTO Y SU NÚMERO DE TELEFONO




Coge tu móvil y chatea con gente como tú, estés donde estés y de modo totalmente anónimo. La forma más fácil de ligar y conocer un montón de gente nueva e incluso encontrar tu media naranja.






Para entrar en el chat, envía al **7799** el mensaje;
**CHAT28**
¡¡cientos de amigos te esperan anímate!!
Para más información, envía un mensaje con el texto
**CHAT28 INFO**
también al **7799**.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 111048 | 100375 | 107664 | 103778 |
| 100160 | 109453 | 109459 | 100042 |
| 104644 | 100168 | 101315 | 107688 |
| 100131 | 100039 | 109459 | 100437 |
| 108527 | 100513 | 109697 | 101493 |
| 109906 | 101385 | 104031 | 100841 |
| 103775 | 101714 | 100365 | 103763 |
| 107846 | 100385 | 100327 | 103158 |
| 100582 | 109890 | 101937 | 109691 |
| 100690 | 105645 | 109152 | 109158 |
| 100019 | 104048 | 101082 | 104945 |
| 109451 | 109891 | 100299 | 100186 |
| 100263 | 103964 | 108615 | 100635 |
| 111009 | 103133 | 107754 | 108011 |
| 109452 | 111055 | 100751 | 110409 |
| 108710 | 108701 | 110410 | 107692 |
| 100577 | 100566 | 105331 | 109125 |
| 100742 | 101112 | 107563 | 111037 |
| 108542 | 110386 | 100739 | 109286 |
| 108567 | 107580 | 109282 | 107481 |

# 906 887 310

**Llama, indica tu nº de móvil y el nº de referencia, y en unos instantes lo tendrás en tu móvil.**

*VISITA www.telelogo.net y podrás bajarte lo último de entre más de 10.000 logos y melodías diferentes*




## ESPECIALES




108598 — 100008 — 112004
Rosa 111889 — David Bisbal 111449 — David Bustamante 111890

## SALVAPANTALLAS [LOGOS GRANDES]




400174 — 400082 — 400065



400072 — 400142 — 400068

COMPATIBLES NOKIA 3210, 3310, 6210, 8210 y 8850

**La felicitación más especial, la declaración más romántica, la invitación más marchosa, la broma más original...**
*Con las voces de Dinio, Torrente, políticos y muchos más*

## 906 887 310
## LLAMA AHORA

Dispones de estas categorías:

| | |
|---|---|
| Amor y amistad | Disculpas |
| Ruptura de parejas | Felicitaciones |
| Bromas | Invitaciones |
| Deportivos | Humorísticos |

POSTAMOVIL.com

Pon un mensaje gracioso de bienvenida con las voces más famosas del momento
VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS, DE TODAS LAS OPERADORAS Y EL CONTESTADOR FIJO DE TELEFÓNICA

## 906 887 310

www.telebuzones.com

¡LLAMA Y ESCUCHALOS!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Pitonisa Lola | 100088 | Arturo | 100067 |
| Dinio | 100077 | Betty Marmol | 100060 |
| Torrente | 100093 | Aznar | 100068 |
| Chiquito | 100074 | Arturo y Pujol | 100066 |
| Oso Yogui | 100014 | Boris | 100070 |




SMS X 7799

PARA GANAR UNA XBOX DEBERAS ENVIAR UN MENSAJE AL 7799 CON EL TEXTO "XBOX" Y ENTRARAS EN EL SORTEO DE UNA DE ESTAS INCREIBLES CONSOLAS

## VISÍTANOS TAMBIÉN EN EL TELETEXTO DE TVE PÁGINA 384

### CINE Y TV

300041 South Park TOP
300053 King of the Road - Anuncio Audi TOP
300034 Friends
300032 El coche fantástico
301756 Vodafone (The Dandy Warhols) NUEVA
300455 Fraguel rock
300489 BSO Gladiator - Hans Zimmer
301260 El Pájaro Loco
301000 BSO Armageddon - Aerosmith
300665 BSO Braveheart - James Horner
300040 Los Simpsons TOP
300037 Rasca y Pica (Los Simpsons) TOP
300451 El Equipo A
301178 BSO Matrix - Rammstein
300028 BSO Superdetective en Hollywood
300668 BSO El Último Mohicano
300020 BSO Misión Imposible TOP

### ÉXITOS EN ESPAÑOL

301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
301333 Prendí la flor - Manolo García
301132 Pop - La Oreja de Van Gogh
301324 Para ti no estoy - Rosana
301289 Sarandonga - Lolita TOP
301180 Sola - Efecto Mariposa
301303 Virus de Amor - Los Caños
301151 El baile del gorila - Melody
301328 Amor - Luís Miguel
301768 Vino Tinto - Estopa NUEVA
301766 Te dejo Madrid - Shakira NUEVA
301116 Baila mi ritmo - Loona
301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz TOP
301133 Bésame en la boca - Lorca
301166 Partiendo la pana - Estopa TOP
301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
301323 Que wueno que estoy - Mojinos escocíos
301237 Los latidos del Corazón - Alazán
301115 Azul - Cristian TOP
301332 Toda - Malú
301761 La taberna del buda - Café Quijano NUEVA
301152 Chica del ayer - Nacho Pop
301166 Nunca el tiempo es perdido - M. García
301436 Angelito - Carlos Baute
301177 X Que Vol. - 7 X Que TOP

### ÉXITOS INTERNACIONALES

301763 Baya baya - Safri Duo NUEVA
300336 Hold me back - AC-DC
301308 In the End - Linkin Park TOP
300824 Whats my age again - Blink 182
300357 The way I am - Eminem
300168 Satisfaction - Rolling Stones
300318 All the Small things - Blink 182
300387 Nothing else matters - Metallica TOP
300797 No woman no cry - Bob Marley
300465 We are the Champions - Queen TOP
300118 Oops I did is again - Britney Spears
301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
300850 Stan - Eminem TOP
301236 Played Alive - Safri Duo TOP
300387 Sha-la-la - Venga Boys
300321 Beautiful day - U2
301307 Cant get you far of my head - K. Minogue
301314 Fallin - Alicia Keys
300209 Eternal Flame - Bangles
300345 Music - Madonna TOP
300228 Liquid - Narcotic
301758 Dig in - Lenny Kravitz NUEVA
301096 Little I - Jamiroquai
301766 Sexy - French affair NUEVA
300317 7 days - Craig David
300341 It's my life - Bon Jovi

### OPERACIÓN TRIUNFO

301751 Europes Living a celebration - Rosa NUEVA
301752 La magia del corazón - Bustamante
301753 Corazón latino - Bisbal
301770 Un sueño especial - Rosa NUEVA
301769 El alma en pie - Bisbal
301473 Mi música es tu voz

### HIMNOS DE FÚTBOL

300409 Real Madrid C.F.
300410 Valencia Club de Fútbol
300411 Fútbol Club Barcelona
300420 Deportivo de la Coruña
300415 Atlético de Madrid

LOS SONIDOS MAS ORIGINALES PARA QUE FLIPEN CON TU MOVIL
301260 Risa del Pájaro Loco
301515 Grito de Tarzán
301746 Silbido piropo
301745 Muñeira
301742 Melodía rusa
301739 Melodía celta
301740 Melodía india
301741 Melodía china
300343 Melodía árabe
301744 Melodía irlandesa



**SÓLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS**

TELÉFONOS COMPATIBLES:
TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110
TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959
MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250, Timeport 260

PlayStation 2 · Infogrames · Velocidad

## Otro veterano a punto de saltar a PS2

# V-RALLY 3

### La conocida serie de Infogrames llegará a los 128 bits dispuesta a codearse con los grandes del género como ya hizo en PSOne

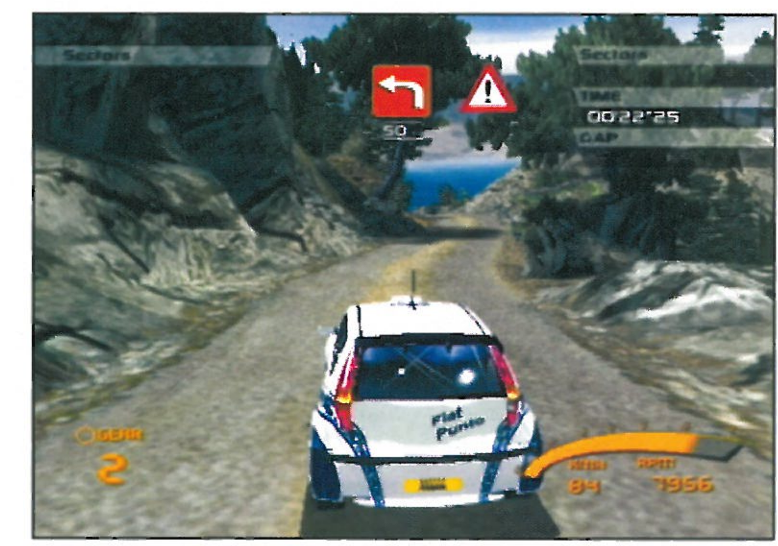
A los títulos de rally aparecidos en PSOne que están llegando a los 128 bits se va a sumar el mes que viene *V-Rally 3*, la nueva entrega de la saga de Infogrames.

Para estar a la altura de los grandes, los franceses de Eden Studios no van a reparar en medios para conseguir un apartado gráfico excepcional. Así, cada vehículo va a estar compuesto por más de 15.000 polígonos, a lo que hay que añadir espectaculares detalles como efectos de luz en tiempo real o la suciedad y abolladuras en la carrocería.

En cuanto a los circuitos, cada pista estará compuesta por más de medio millón de polígonos. Además, cada tramo de 500 metros estará realizado a mano, lo que da una idea de la calidad que tendrán los trazados, mucho más interactivos que los de anteriores entregas.

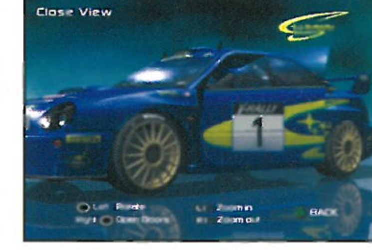
En cuanto a las modalidades de juego, destacará el modo principal donde nos pondremos en la piel de un piloto que deberá firmar un contrato con un equipo y cumplir los objetivos. Pero esto sólo será una forma de disfrutar de *V-Rally 3*, ya que será tan variado en opciones como siempre.

Lo que no nos ha quedado muy claro es si van a mejorar el control y la física con respecto a lo visto en PSOne (recordad lo fácil que era "volar), ya que en la beta que hemos probado el agarre de los coches no ha mejorado, y la respuesta del vehículo es un poco exagerada. Esperemos que este aspecto se pula, porque podemos estar ante uno de los grandes.



Como podéis contemplar, los escenarios tendrán un gran nivel de detalle. Cuando no nos alucine este aspecto, lo harán los efectos de luz en tiempo real o la suciedad incrustada en la chapa.






**LA CLAVE** Con un apartado gráfico que promete deslumbrarnos, *V-Rally 3* puede ser un bombazo si se consiguen pulir algunos defectos

**PRIMERA IMPRESIÓN**





Las vistas interiores nos permitirán sentirnos como auténticos pilotos. Además, la cabina tendrá un buen nivel de detalle.


El polvo se irá pegando a nuestra carrocería en determinados tramos de forma muy suave y progresiva.



Además de ensuciarse y abollarse, nuestro coche irá perdiendo componentes de forma realista según vayamos colisionando.

PlayStation 2 · Sony · Musical

# FREQUENCY

Entre esas rarezas que toda consola debe tener en su catálogo para los jugones más "raritos", *Frequency* contará con un puesto de honor por su originalidad y diversión. Su concepto va a ser de lo más original e innovador, ya que pondrá en pantalla una canción dividida en diferentes pistas de sonido, siendo nuestra misión pulsar con bastante ritmo las distintas secuencias de botones para recomponer esas pistas de sonido y hacer que al final se unan y pueda sonar "bien" la canción. Será lo más parecido a jugar un adictivo "puzzle musical", que contará con un apartado visual psicodélico.

Y la música, abarcará todos los géneros, pero sobre todo electrónica, con grupos como Orbital, The Crystal Method, Freezepop, y muchos más.



Cada lado de éste octógono representa un canal de sonido, por ejemplo, la batería...




...y podemos cambiar de canal cuando nos plazca, para introducir otro instrumento.

**LA CLAVE** Un divertido juego musical de esos que enganchan en muy pocos minutos. Claro que si no te gusta el género... **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

PlayStation 2 · THQ · Musical

# BRITNEY´S DANCE BEAT




Muy curioso. Un juego de Britney Spears en el que la cantante no es la protagonista absoluta del juego... En cualquier caso, este título ahondará un poco más en la fórmula de juegos como *BeatManía*, es decir, pulsar los botones cuando el disco que aparece en la parte inferior de la pantalla lo indique. ¡Ah! Toda la música del juego, como ya habréis imaginado, será de la "rubísima" reina del pop.



**LA CLAVE** Si te gusta Britney Spears y su música, este juego te colmará de felicidad y alegría, pero si te gusta más Operación Triunfo... **PRIMERA IMPRESIÓN** B

PlayStation 2 | Konami | Fútbol

# Vuelve el fútbol-espectáculo

# ISS 2

## Llega el Mundial de Corea y Japón y con él uno de los títulos más esperados por los aficionados al fútbol. La serie *ISS* volverá más espectacular que nunca




El lanzamiento desde el "punto fatídico" no tendrá apenas diferencias con respecto a lo que vimos en el primer *ISS*. Podremos colocar al balón con facilidad e "intuir" hacia dónde irá el portero.

La primera incursión de Konami en PS2, en lo que a materia futbolística se refiere, fue *ISS* o *International Superstar Soccer*, la continuación de su serie de fútbol más arcade que como sabéis es conocida en Japón con el nombre de *Perfect Striker*. Tras un excelente *Pro Evolution Soccer* y en espera de la segunda entrega de este genial simulador (que llegará a finales de año), Konami satisfará nuestras ansias futbolísticas con *ISS 2*, un título que dejará muy pequeño al primero en lo referente a acabado gráfico y posibilidades de diversión.

Partiendo de los mimbres gráficos y jugables de la entrega anterior, en *ISS 2* encontraremos los mismos vibrantes partidos pero elevados a la enésima potencia, con un ritmo de juego todavía más rápido gracias a una mejorada respuesta de los botones y a un montón de nuevos y dinámicos movimientos.

En materia jugable, la novedad más destacada la hallaremos en los lanzamientos a balón parado, con un nuevo y más completo sistema. Eso sí, no esperéis cambios estructurales muy importantes, ya que nos encontraremos con las modalidades de juego conocidas y con la presencia exclusivamente de selecciones nacionales (con la licencia de la FIFPro). Donde más se notarán los cambios es en la ambientación, con muchas más escenas de vídeo que en el anterior, que apoyan no sólo los goles y las tarjetas, sino también otros lances como los córners. Este detalle, junto con una mejor recreación de los rostros de los jugadores más carismáticos, harán que este nuevo *ISS* gane muchos enteros en espectacularidad.

En resumen, el fútbol más arcade de Konami regresará el mes que viene mostrando su mejor cara. Dentro de 30 días os daremos todos los detalles.



La recreación de los rostros ha mejorado mucho, aunque no todos los jugadores son reconocibles.



Los regates se hacen con bastante más facilidad que en su "hermanastro" *Pro Evolution Soccer*.



Como de costumbre, habrá distintos grados para regular la altura y el zoom de la cámara.



Colocar un pase al hueco con garantías es una cuestión de práctica... si la IA nos acompaña.

**LA CLAVE** La serie *ISS* volverá a PS2 mostrando su mejor cara: un arcade de fútbol directo, espectacular y muy divertido. Ilusionante. **PRIMERA IMPRESIÓN**



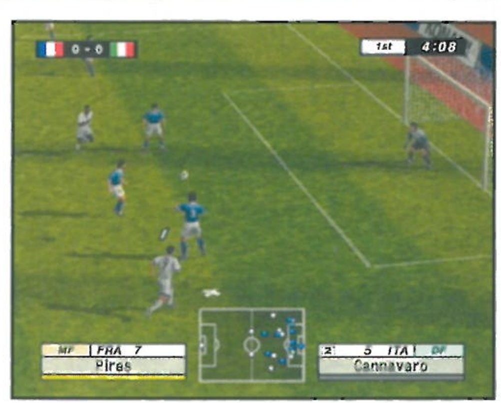




Para facilitar las cosas, en la mayoría de los casos la dirección de los despejes en las cercanías del área es automática. Arcade total.




La principal novedad jugable es el cambio de sistema en los tiros a balón parado, con barras que regulan la altura y la fuerza.




Acostumbrarnos al control es fácil, pero meter gol no lo será tanto. Habrá que hilar muy fino para batir a estos porteros.

□ PlayStation 2 □ Acclaim □ Deportivo

## La hora de los patines en linea

# IN-LINE SKATING

### Cada vez son menos los deportes de riesgo que nos quedan por practicar con nuestra PS2... ¡y sin levantarnos del sillón!




El juego transmite una sensación de velocidad ligeramente superior a los demás juegos de deportes extremos, y además ofrecerá nuevas piruetas y formas de interactuar con el entorno.







En un intento por emular el éxito de Tony Hawk, el patinador en línea Chris Edwards (considerado por los entendidos como el verdadero fundador de este divertido deporte) está colaborando con en la creación de *Inline Skating*, el que será el primer juego de este deporte en PlayStation 2.

Su sistema de juego será muy parecido al de los títulos de *Tony Hawk*, en monopatín, o de *Dave Mirra*, con las bicis BMX, sólo que en este caso la mayor libertad de movimientos que permite este deporte (los patines, al contrario que la tabla o la bici, van sujetos a los pies), nos hará disfrutar de más variedad de movimientos, saltos y piruetas. Eso sí, el fin será el mismo: conseguir enlazar combos y muchos puntos al tiempo que vamos llevando a cabo distintas tareas y "misiones" que se nos van encargando en cada uno de los ocho amplísimos escenarios, que os recordarán mucho a los de los juegos mencionados anteriormente, sólo que ahora serán si cabe más grandes y llenos de vida, con numerosos obstáculos y elementos sobre los que saltar, "grindar", agarrarse...

Y la música será de lo más cañera, con conocidas (al menos algunas) bandas alternativas, como Saliva, Black Sheep, o nuestros favoritos: The Offspring.

Nosotros ya tenemos el casco y las rodilleras preparadas para el mes que viene, por si las moscas...

**LA CLAVE** Un nuevo deporte de riesgo, muy al estilo de la saga *Tony Hawk's*, con nuevas ideas, acrobacias y piruetas. **PRIMERA IMPRESIÓN**




□ PlayStation 2 □ Sci □ Velocidad

## La carrera más loca del siglo

# GUMBALL 3000

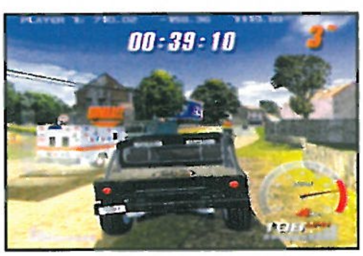
### Después de *Italian Job*, SCI vuelve a la carga en PS2 con otro título que apuesta por las locas persecuciones, los coches de culto...

Inspirada en películas como "Los Locos De Cannoball" y competiciones similares que existen en la realidad, *Gumball 3000* nos invitará a participar en unas alocadas carreras por todo el mundo, desde Europa a los Estados Unidos, a bordo de todo tipo de vehículos, desde deportivos de lujo a verdaderas sartenes con ruedas. El objetivo: competir con otros pilotos (el número depende del modo de juego) para recorrer un tramo determinado en el menor tiempo posible y llegar el primero a la meta. Sin embargo hay una dificultad añadida, y es que las carreras se desarrollan en autopistas y carreteras abiertas, donde el tráfico circula a su libre albedrío y nos obliga a estar pendiente de los demás coches.

Sin duda alguna, con todos estos elementos a la vista, el mayor de los encantos de *Gumball 3000* va a ser el propio enfoque de las carreras, ya que prometen ser muy largas y por tramos, con distintos en puntos de control o Checkpoints, en lugar de dar vueltas a un circuito cerrado. Así, los lugares por los que pasemos serán siempre nuevos, y estarán inspirados en países como Inglaterra, España, USA...

Este es, a grandes rasgos, el eje sobre el que girará *Gumball 3000*, la nueva creación de SCI, los "padres" del aclamado *Italian Job* para PSOne, con el que volverán a apostar por la velocidad, las persecuciones y los coches poco comunes.




En *Gumball 3000* podremos encontrar desde potentes deportivos a vehículos todoterreno.



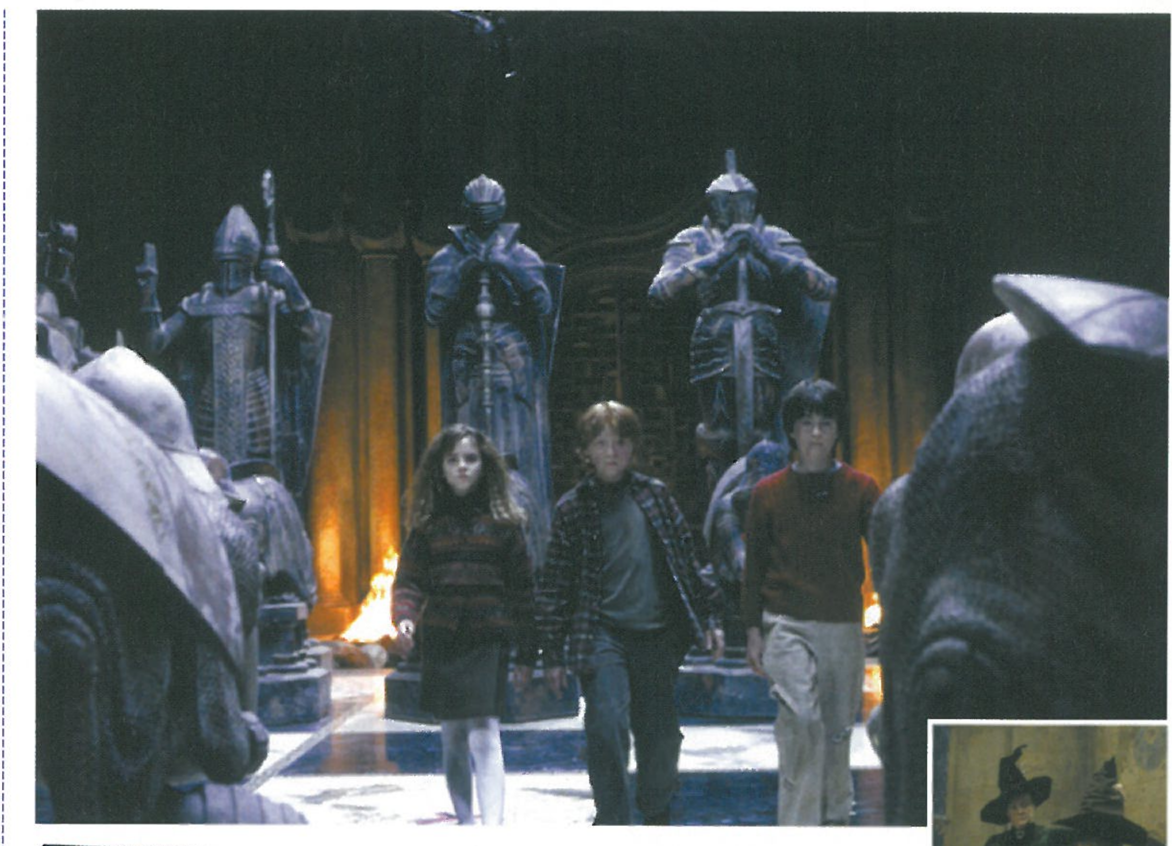

A diferencia de otros arcades, como *Burnout*, no habrá circuitos como tal, sino tramos abiertos.

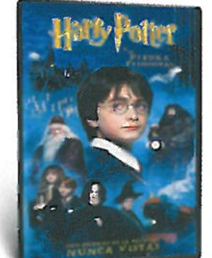
**LA CLAVE** Un arcade de velocidad diferente, al que todavía le faltan ciertos retoques gráficos para probar que puede estar entre los grandes. **PRIMERA IMPRESIÓN**



# A la venta en MAYO

- Almas en la Hoguera (Fox • 24,01 €)
- Cactus Jack (Columbia • 23,99 €)
- Cazador a sueldo (Paramount • 24,01 €)
- Como humo se va (Paramount • 24,01 €)
- Cowboy (Columbia • 23,99 €)
- El Coronel Von Ryan (Fox • 24,01 €)
- Crónica de un atentado (Paramount • 24,01 €)
- Dragon Ball (Manga Films • 17,99 €)
- El hombre desnudo (Lauren • 18,00 €)
- El libro de las sombras: BW2 (Lauren Films • 24,01 €)
- El regreso a las cavernas (Columbia • 23,99 €)
- El Único (Columbia • 23,99 €)
- El Yang-Tse en llamas (Fox • 24,01 €)
- Fernando Project (Manga • 11,99 €)
- Fugitivos (Fox • 24,01 €)
- Harold y Maude (Paramount • 24,01 €)
- Harry Potter (Warner • 27 €)
- Hombres de Honor (Fox • 24,01 €)
- Italiano para principiantes (Manga Films • 24 €)
- El hombre de Alcatraz (Fox • 24,01 €)
- Jerry Maguire E.E. (Columbia • 23,99 €)
- La Condesa Descalza (Fox • 24,01 €)
- La carta final (Columbia • 23,99 €)
- La defensa Luzhin (Manga • 23,99 €)
- La gran sorpresa (Columbia • 23,99 €)
- La Gran Evasión E. E. (Fox • 24,01 €)
- La Sombra del Crimen (Paramount • 24 €)
- La Sombra del Gigante (Fox • 24,01 €)
- Los Inmortales: Juego Final (Lauren Films • 23,99 €)
- Los Simpson dan la nota (Fox • 24,01 €)
- Macbeth (Columbia • 23,99 €)
- Mi desconocido amigo (Lauren • 18 €)
- Mirada de Ángel (Warner • 24,00 €)
- Noches de Harlem (Paramount • 24,01 €)
- Pack Ángeles y Demonios (Lauren Films • 51,06 €)
- Pack Hombres de Honor + Ronin (Fox • 36,03 €)
- Punto de Mira (Columbia • 23,99 €)
- Refugio en el Paraíso (Lauren • 18 €)
- Sagitario (Lauren Films • 18,00 €)
- Salir del armario (Manga • 23,99 €)
- Seguimos fumando (Paramount • 24,01 €)
- Superdetective en Hollywood (Paramount • 24,01 €)
- Superdetective en Hollywood 2 (Paramount • 24,01 €)
- Superdetective en Hollywood 3 (Paramount • 24,01 €)
- Tigerland (Fox • 24,01 €)
- Tres ratones ciegos (Paramount • 24,01 €)
- Un mundo a su medida (Lauren • 18 €)
- Whismaster 3: La piedra del diablo (Paramount • 24,01 €)






**Magia y fantasía para todos los públicos**

# Harry Potter y la Piedra Filosofal

Quién le iba a decir a la escritora J. K. Rowling, que su Harry Potter iba a convertirse en un fenómeno mundial y que su saga mágica iba a traspasar las fronteras del papel para llegar al cine... En la película descubriremos a un huérfano de 11 años llamado Harry que es admitido en el colegio Hogwarts de Magia y Hechicería. Allí hará nuevos amigos, algún que otro enemigo, jugará al Quidditch y vivirá numerosas aventuras que le llevarán a enfrentarse con el asesino de sus padres, Lord Voldemort. El segundo disco viene cargado de extras, que harán las delicias de todos los seguidores de Harry Potter.

**Para los fans de Harry y los que quieran disfrutar de la magia.**

**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor:** Warner.
**Precio** 27 €.
**Discos** 2.
**Idiomas**
- Castellano 5.1, Inglés 5.1, Portugués 5.1.

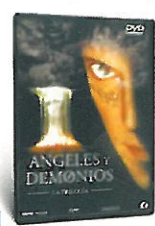
**Subtitulos** Inglés, Castellano, Portugués.
**Extras**
- Escenas Inéditas.
- Visita Interactiva a Hogwarts.
- Visitas a las clases.
- Entrevistas.
- Visita al callejón Diagon.
- Lección de Quidditch.
- Visita a la librería.
- Acceso directo a escenas.
- Tráilers.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

**Cielo e Infierno se enfrentan en la Tierra**

# Ángeles y demonios, la trilogía

La Tierra es un campo de batalla donde ángeles y demonios luchan por conseguir almas para sus respectivos ejércitos. Gabriel y Lucifer son sólo algunos de los combatientes de una guerra que ya se ha extendido a tres películas, donde no dudarán en sacrificar a los humanos para decantar la balanza a su favor.




**Para seguidores del terror religioso tan de moda últimamente.**

**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor:** Lauren
**Precio** 51,06 €.
**Discos** 3.
**Idiomas**
- Castellano 5.1, Inglés 5.1.

**Subtítulos**
- Castellano.

**Extras**
- Ficha Técnica.
- Ficha Artística.
- Selección de Capitulos.
- Biofilmografías.
- Tráilers.
- Recomendamos.

PELÍCULA: R | EXTRAS: M

**Un pizzero en el más hilarante futuro**

# Futurama, Primera temporada

El creador de los Simpson, Matt Groening, nos trae las aventuras de un repartidor de pizzas criogenizado que se despierta en el futuro, donde robots adictos al sexo, extraterrestres y genios locos conviven en un Universo desternillante. Este pack contiene los 13 episodios de la primera temporada.




**Imprescindible para seguidores del humor inteligente y crítico.**

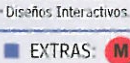
**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor:** Fox
**Precio** 42,04 €.
**Discos** 3.
**Idiomas**
- Castellano 2.0

**Subtítulos**
- No

**Extras**
- Menús Interactivos.
- Acceso directo a Escenas.
- Comentarios.
- Escenas inéditas.
- Animáticas.
- Guión y Storyboards.
- Tráiler.
- Detrás de las cámaras.
- Selección de fotos.
- Diseños Interactivos.

PELÍCULA: B | EXTRAS: M








## Un cuento de hadas en un mundo de robots

# I.A. (Inteligencia Artificial)



En un futuro donde los robots conviven con sus creadores humanos, un niño robótico, David, desarrolla sentimientos humanos y se lanza en compañía de otros robots a la búsqueda utópica de un lugar mejor, mientras son perseguidos por cazarobots humanos. Un gran despliegue de efectos especiales y unos extras de lujo completan la película.

**Promete más de lo que ofrece, pero no defraudará a los amantes de la ciencia ficción "light".**

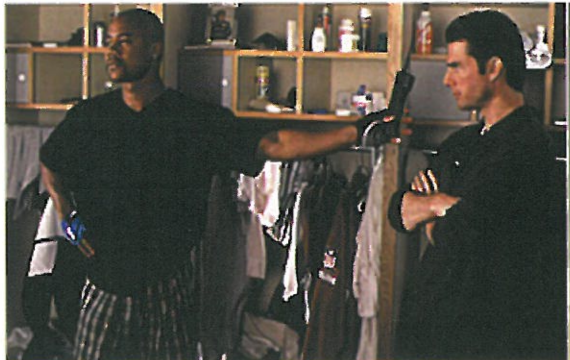
**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor** Warner.
**Precio** 27 €.
**Discos** 2.
**Idiomas**
- Castellano 5.1, Alemán 5.1, Inglés 5.1.

**Subtítulos**
- Español, Inglés, Portugués, Francés, Italiano y 13 más.

**Extras**
- Documentales (3).
- Reportajes sobre el diseño (8).
- Secuencias del storyboard.
- Portafolio del diseño de producción.
- Detrás de las escenas.
- Galería de fotografías.

PELÍCULA: B · EXTRAS: MB




## Sólo era una declaración de objetivos

# Jerry Maguire Ed. Esp.



Uno de los mayores éxitos de Tom Cruise en los últimos tiempos, "Jerry Maguire", nos cuenta la historia de un agente deportivo que un día descubre que en la vida son más importantes las relaciones humanas que el dinero, por lo que emprenderá una lucha por sobrevivir en un mundo lleno de tiburones para encontrarse a sí mismo y de paso, a su media naranja. Esta Edición Especial viene cargada de extras.

**Para seguidores de Tom Cruise y de los dramas que acaban bien.**

**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor:** Columbia.
**Precio** 23,99 €.
**Discos** 2.
**Idiomas**
- Castellano, Inglés.

**Subtítulos**
- Castellano 5.1, Inglés 5.1, Portugués 5.1.

**Extras**
- Tráilers.
- Cómo se hizo.
- "El verdadero Maguire".
- Ensayos del rodaje.
- Escenas eliminadas.
- Vídeo musical.
- Anuncio de TV.
- Declaración de objetivos.
- Guión.
- Galería fotográfica.
- Filmografías.

PELÍCULA: MB · EXTRAS: MB

## LOS + VENDIDOS

(↑) 1. Moulin Rouge

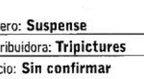


Género: Musical
Distribuidora: Columbia
Precio: 27,02 €

(=) 2. Atlantis, el Imperio perdido
(↑) 3. Shrek
(↓) 4. El Planeta de los Simios
(=) 5. Gladiator
(↑) 6. Operación Triunfo
(↑) 7. El pacto de los lobos
(=) 8. Pearl Harbor
(↓) 9. El bosque animado
(↑) 10. Blancanieves

## LOS + ALQUILADOS

(↑) 1. The Score




Género: Suspense
Distribuidora: Tripictures
Precio: Sin confirmar

(↑) 2. Moulin Rouge
(N) 3. El Planeta de los simios
(↓) 4. El pacto de los lobos
(↓) 5. Destino de caballero
(N) 6. La pareja del año
(↓) 7. Lucía y el sexo
(↓) 8. A todo gas
(N) 9. Nadie es perfecto
(N) 10. Yamakasi

Listas cortesía de 


## NUESTROS FAVORITOS

(N) 1. Harry Potter y la piedra filosofal



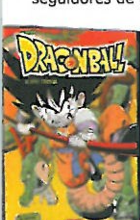
Género: Aventuras
Distribuidora: Warner
Precio: 27 €

(↑) 2. Moulin Rouge
(↑) 3. El regreso de la Momia
(↓) 4. Conan el Bárbaro
(↑) 5. Gladiator
(↑) 6. Final Fantasy
(N) 7. I.A
(↓) 8. Trilogía Robocop
(↑) 9. Tomb Raider
(↓) 10. La Amenaza Fantasma

## Goku aterriza en DVD

# Dragon Ball

Ya iba siendo hora de que Bola de Dragón apareciera en DVD, aunque la verdad es que los seguidores de la serie esperábamos una edición más cuidada. En esta primera entrega, que contiene 3 películas de la serie, veremos como Goku y Krilin se disponen a participar en un torneo de artes marciales.




**Para incondicionales de Goku y compañía.**

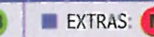
**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor** Manga Films.
**Precio** 17,99 €.
**Discos** 1.
**Idiomas**
- Castellano 1.0, Catalán 1.0, Euskera 1.0.

**Subtítulos**
- No.

**Extras**
- Menús Interactivos.
- Selección de escenas.
- Ficha técnica.
- Ficha de los personajes.
- Biografía del autor.
- Anuncios.
- También en DVD.

PELÍCULA: MB · EXTRAS: M



## Ciencia Ficción con artes marciales

# El único

Siguiendo la estela dejada por películas del género como "TimeCop", interpretada por Van Damme, Jet Li protagoniza una trama en la que deberá enfrentarse a su doble maligno proveniente de un universo paralelo. Acción, artes marciales y efectos especiales se mezclan para ofrecer una película entretenida.

**Para pasar el rato, pero poco más.**

**FICHA TÉCNICA**

**Distribuidor** Columbia.
**Precio** 23,99 €.
**Discos** 1.
**Idiomas**
- Castellano, Italiano, Inglés.

**Subtítulos**
- Castellano 5.1, Italiano 5.1, Inglés 5.1.

**Extras**
- Menús Animados.
- Acceso directo a Escenas.
- Tráilers.
- Documentales.
- Comparación con el Animatic.
- Comentarios.
- DVD-ROM.
- Filmografías.

PELÍCULA: R · EXTRAS: R

El próximo 21 de junio se estrena la esperada película de SpiderMan y su correspondiente videojuego. ¿No te apetece ir probando tu sentido arácnido? Pues resuelve estos pasatiempos y podrás ganar uno de los 10 *SpiderMan The Movie* para PS2 que Proein y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

## HUMOR










## BUSCA LOS ERRORES

**LLEGÓ LA HORA DE PROBAR TUS SENTIDOS ARÁCNIDOS, EN ESTE CASO LA VISTA.** Esfuérzate y encuentra las 12 diferencias que existen entre estas dos imágenes. Ánimo, que la recompensa merece la pena.



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HÓBBY PRESS. PlayManía. C/ Los Vascos, 17, 2 planta. 28040. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *SpiderMan The Movie* para PS2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Mayo y el 25 de Junio de 2002.
4.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: ........................ Apellidos: ........................

Dirección: ........................

Localidad: ........................ Provincia: ........................

C.Postal: ........................ Teléfono: ........................ Edad: ........................



## TEST ARÁCNIDO

**CON ESTA PRUEBA COMPROBAREMOS SI DE VERDAD CONOCES A NUESTRO TREPAMUROS FAVORITO.**

Resuelve correctamente este test y con un poco de suerte el juego será tuyo.

**1. Un viejo conocido de Spiderman también sufrió un accidente en unas pruebas nucleares. ¿Sabes quién?**
- ❑ The Punisher
- ❑ Hulk
- ❑ La Cosa

**2. Peter Parker trabaja como fotógrafo en un diario de su ciudad. ¿En cuál?**
- ❑ Daily Planet
- ❑ The New York Times
- ❑ Daily Bugle

**3. ¿Qué otro nombre cariñoso recibe Spiderman?**
- ❑ Web-Man
- ❑ Spider-One
- ❑ Spidey

**4. ¿Cuál de los siguientes enemigos de Spiderman mantuvo una relación sentimental con su Tía May?**
- ❑ Doctor Octopus
- ❑ El Escorpión
- ❑ El Galán Dark Valentino

**5. ¿Sabes cuál es la principal arma del Duende Verde?**
- ❑ Su nauseabundo olor
- ❑ Bombas de alquitrán
- ❑ Calabazas explosivas

## FUGA DE SÍLABAS

**NECESITARÁS INTUICIÓN PARA RESOLVER ESTA PRUEBA.** Busca la sílaba que falta en los cuadros centrales para formar palabras con sentido. Si lo logras tendrás una palabra relacionada con Spiderman y con el comienzo de su historia.

| | | |
|---|---|---|
| DE | | NO |
| TO | ☐ | YO |
| RE | | TO |
| MO | | DA |
| PA | ☐ | DO |
| TI | | NO |
| RA | | ÑA |
| HI | ☐ | CA |
| PE | | NO |
| CA | | CO |
| PER | ☐ | RA |
| A | | LA |

**Solución:** ___ ___ ___ ___




# Expertos en videojuegos




| | | |
|---|---|---|
| SOFTWARE | BLOOD OMEN 2 | 59,95 |
| | DYNASTY WARRIORS 3 | 64,95 |
| | FIFA FOOTBALL 2002 | 54,95 |
| | GTA III | 62,95 |
| | METAL GEAR SOLID 2 | 54,95 |
| | MOTO GP 2 | 59,95 |
| | STATE OF EMERGENCY | 64,95 |
| ACCESORIOS | CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY | 29,95 |
| | DVD REMOTE CONTROL SONY | 27,95 |
| | MEMORY CARD SONY 8 Mb. | 39,95 |
| | VOLANTE FERRARI 360 RED ED. | 57,95 |




## promociones del mes

¡ELIGE TU PACK!




PlayStation 2 — ¡RESÉRVALO YA! — 59,95

¡Compra REDCARD SOCCER y llévate esta CÁMARA DE FOTOS de regalo!

Lanzamiento el 21 de mayo

PlayStation 2 — 59,95

¡Compra SHADOW HEARTS y llévate un RELOJ de regalo!

PlayStation 2 — 69,95

FINAL FANTASY X ¡RESÉRVALO YA!

Lanzamiento el 29 de mayo




COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE — 59,95

DRAKAN




MEDAL OF HONOR: FRONT LINE




SMASH COURT TENNIS




SOLDIER OF FORTUNE GOLD EDITION




VAMPIRE NIGHT




## superofertas del mes

CRAZY TAXI




ESTO ES FOOTBALL 2002




GRAN TURISMO 3: A-SPEC — 29,95

MOTO GP




ONIMUSHA — cons.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X




## ¡resérvalos ya!

| | |
|---|---|
| GRAN TURISMO NEXT | junio |
| SPIDER-MAN | julio |
| PRISONERS OF WAR | julio |
| IRON EAGLES MAX | julio |
| STITCH EXPERIMENT 626 | julio |
| FREEKSTYLE | julio |
| BARBARIAN | julio |
| PRO RACE DRIVER | julio |

PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS




DIGIMON WORLD — 29,95

EL PLANETA DE LOS SIMIOS




FINAL FANTASY ANTHOLOGY




METAL SLUG X




**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
**ÁLAVA**
**Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
**ALICANTE**
**Alicante**
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
**ASTURIAS**
**Oviedo** C.C. Los Prados, local. Avda. Fernández Ladreda s/n
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ©933 560 880
**Badalona**
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
**Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
**Mataró**
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
**BURGOS**
**Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
**CÁCERES**
**Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
**Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C. La Ballena. Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
**Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
**Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
**Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Pontevedra** C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681
**SANTA CRUZ DE TENERIFE**
**Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
**Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271




**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de mayo al 15 de junio.

**pedidos por internet** www.centromail.es

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



## GUÍA COLECCIONABLE
## VIRTUA FIGHTER 4

Sabemos que no es fácil aprenderse de memoria todos los golpes y combos de la primera obra maestra de Sega en PS2, pero con la guía en formato especial que te ofreceremos el mes que viene... ¡¡¡Hasta podrás estudiarte los golpes en el metro!!!

GUÍA ESPECIAL

## REPORTAJE
## TODO SOBRE LA FERIA E3

A finales de mayo se celebra en los EE.UU. la feria más importante de la industria del videojuego, un evento al que asistiremos para ofreceros toda la información sobre los próximos juegos de PS2... ¿quieres saber más?

## NOVEDAD
## SPIDERMAN

El trepamuros está a puntito de llegar a PS2... ¿pero será su tela de araña lo suficientemente fuerte como para aguantar el tirón? El mes que viene analizaremos a fondo la versión final del juego, traducida y doblada al castellano.

En su número 42, **PlayManía** volverá con toda la información que necesitas sobre PS2, tanto de sus juegos como de sus periféricos, para que puedas exprimir al máximo tu consola. Para que vayas abriendo boca, el mes que viene te ofreceremos un amplio comentario de algunas de las novedades más esperadas, como **Commandos 2** , **V-Rally 3** o **ISS2**, entre muchos otros. Por la parte de las guías, te ofreceremos la segunda entrega de **Final Fantasy X**, y daremos por finalizada la búsqueda de tesoros ocultos en **Maximo**, y puede que hasta **Spiderman** en persona nos desvele todos los secretos de su nuevo juego. Y coincidiendo con el inicio del Mundial, te ofreceremos una exhaustiva **comparativa de los mejores juegos de fútbol**. Tampoco faltarán a la cita nuestra **Guía de Compras**, los **trucos,** los **reportajes especiales**... ¿Te lo vas a perder?

**Nota.** Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

# SUSCRÍBETE A







## 12 NÚMEROS POR SÓLO 29 € (12% Dto.) + ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:




906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

( Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)




902 15 17 98

(envía el cupón por fax)




suscripcion@hobbypress.com




Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



Vampire Night
Si quieres acabar con ellos, será mejor que te defiendas con una G-con™2.
Te lo decimos por tu propio bien. Ni los ajos, ni los crucifijos, ni la luz solar… A estos vampiros sólo se les puede matar de una manera: a tiro limpio. Y sinceramente, se lo tienen bien merecido. Por parásitos y chupasangres. Así que coge tu G-Con45™ o tu G-con™2 y extermina a todas las criaturas de ultra tumba que se han adueñado de este pueblo medieval. Si quieres un consejo, dispara sin piedad hasta que consigas acabar con el engendro de Nosferatu. Luego si aún así no te quedas tranquilo, puedes matarlo con una estaca. Quedas avisado.
PlayStation 2
Vampire Night
namco
G-con2
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. Vampire Night™ & © 2000 2001 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT. G-Con45™ & G-con™2 & © 2000 LTD., All rights reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD
TBWA